Nr 1 Nov 1983 Pris: 9:95 (inkl. moms)

Nu i Sverige! Mest om TV-spel

NY TIDNING

JOYSTICK

☆ Test av USA:s nya toppspel

☆ Racingspelen Vilket är bäst?

☆ Bli mästare i Centipede

ALLA RYMD-SPELEN I JÄTTETEST

Tänk om det är allvar:
WARGAMES

Resultat du ska slå:
REKORDLISTA

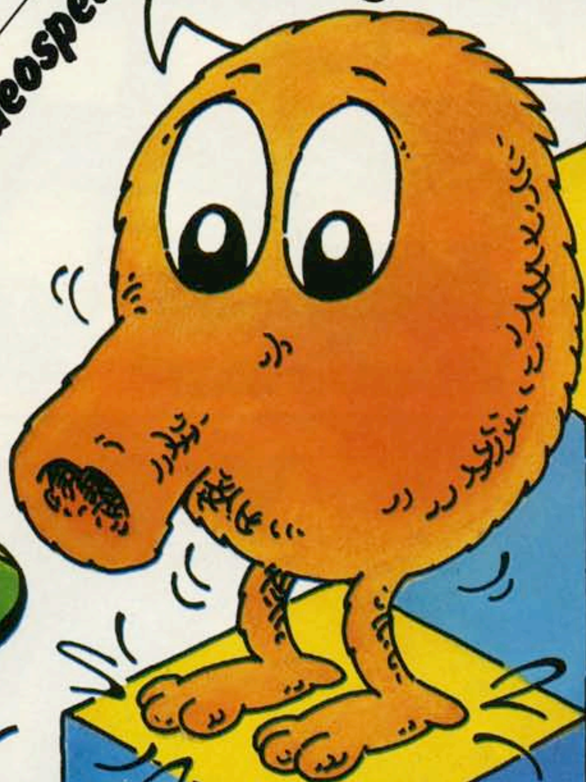
EXTRA!
DU FÅR KLUBB-TIDNING



274-01

Q*bert™

Årets videospel!













DET ÄR INTE LÄTT ATT VARA Q-bert, MEN SPÄNNANDE.

1:a i USA (Billboard 15/10)

Nu tillgängligt på

Atari 2600 • Intellivision

Kommer inom kort

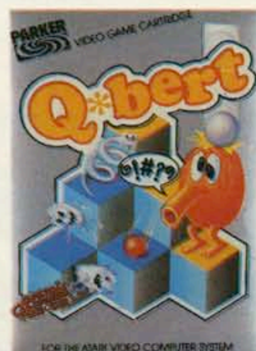
Colecovision • Atari hemdatorer

Commodore 64 • Vic 20

Philips G7000/G7400

VIDEO GAMES
THEY HATE TO LET YOU WIN.





HÄR ÄR VI SOM GÖR DEN HÄR TIDNINGEN!

En ny tidning.

Ja, en tidning som inte är lik nån annan tidning som ges ut i Sverige.

Och för att göra den här tidningen riktigt bra så behöver vi din hjälp. Mer än vad andra tidningar behöver hjälp utifrån. **Vi vill ha brev och frågor från läsarna, tips och synpunkter. Vi vill ha förslag och material från dom som tillverkar spel och kassetter, bilder och fakta.**

I det här första numret är det mycket som vi missat, mycket som vi velat ha med men som inte fått plats och mycket som vi inte hunnit med ännu.

Men lugn, det kommer. Under ett år (Joystick planeras att komma ut tio gånger per år) räknar vi med att kunna testa varje spelkassett, presentera varje spelapparat och skriva om allt som intresserar dom som brukar hålla i en joystick.

Hör av er! Vi behöver er hjälp. Vår adress: Joystick, Sport & Fritid Press AB, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Telefon: 08-16 07 80.

Vi som gör den här tidningen älskar det här med TV-spel. Vi tycker det är jätteroligt och vi tycker att utvecklingen under några år har varit fantastisk.

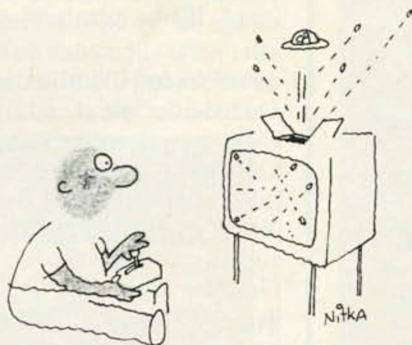
Joystick produceras av Sport & Fritid Press AB. **Janne Törnqvist** är redaktionellt ansvarig och **Micke Fant** ansvarar för allt det administrativa.
I redaktionen ingår dessutom **Lars-Göran Nilsson** (konsult), **Dick Blomberg** (konsult) och **Daniel Törnqvist**. **Hans Carlgren**, **Ove Maniette** och **Håkan Widestedt** gör layout. **Per-Åke Welin** hjälper till med trycket, **Lennart Eriksson** med rubriker och **Nitka** ritar gubbar.

Anne Fant säljer annonser (det går bra att snacka med Micke också). Hon finns på tel. 0764-616 67.

TOPPLISTORNA

USA LISTAN

Hämtad från den stora amerikanska nöjestidningen **Billboard**. Här är deras senaste lista.
Vi kommer att följa utvecklingen på Billboards lista i varje nummer av Joystick.



Denna vecka	Föregående placering	Antal veckor på listan	Här är namnen på de mest sålda TV-spelen/tillverkare	Atari 2600	ColecoVision	Intellivision
1	1	9	**Q-BERT**–Parker Brothers	•	•	
2	2	15	**BURGER TIME**–Intellivision	•		•
3	3	19	**ENDURO**–Activision	•		
4	4	9	**POLE POSITION**–Atari	•		
5	9	7	**DECATHLON**–Activision	•		
6	6	13	**JUNGLE HUNT**–Atari	•		
7	7	13	**ROBOT TANK**–Activision	•		
8	8	33	**MS. PAC-MAN**–Atari	•		
9	5	29	**CENTIPEDE**–Atari	•		
10	13	39	**RIVER RAID**–Activision	•	•	
11	10	55	**PITFALL**–Activision	•		•
12	24	3	**MR. DO!**–Coleco	•	•	
13	12	57	**FROGGER**–Parker Brothers	•		•
14	15	15	**MINER 2049ER**–Tigervision	•		
15	11	7	**KANGAROO**–Atari	•		
16	16	31	**DONKEY KONG JR.**–Coleco	•	•	
17	14	23	**KEYSTONE KAPERS**–Activision	•		
18	21	31	**ZAXXON**–Coleco	•	•	
19	18	57	**DONKEY KONG**–Coleco	•	•	•
20	NY	NY	**BATTLE ZONE**–Atari	•		
21	17	33	**PHOENIX**–Atari	•		
22	NY	NY	**DEATH STAR BATTLE**–Parker	•		
23	19	15	**GALAXIAN**–Atari	•		
24	NY	NY	**MISSION X**–Intellivision			•
25	25	17	**LOOPING**–Coleco		•	

SVERIGE-LISTAN

Sammanställd av Framtidsbutiken, **Stor & Liten**, i Stockholm. Här är deras första lista.

1. Centipede (Atari)
2. Donkey Kong (ColecoVision)
3. Tennis (Activision)
4. Atlantis (Imagic)
5. Ms Pac-Man (Atari)
6. Star Raiders (Atari)
7. Enduro (Activision)
8. Defender (Atari)
9. Riddle of Sphinx (Imagic)
10. Demond Attack (Imagic)

Sverige-listan är en försäljningslista. Dock har Framtidsbutiken tagit hänsyn till att vissa spel endast funnits kort tid. Det här är en sammanställning dels av de kassetter som sålt bäst under året och dels de kassetter som säljer bäst just nu. Sverige-listan kommeri varje nummer av Joystick.

★ Keystone Kapers roligaste spelet nånsin på Atari ★ USA-hiten Q-bert till Sverige ★ Zaxxon från Coleco bästa rymdspelet i hela branschen

★ Racingtoppen: Pole Position, Turbo och Enduro ★ Premiär i december: Wargames, filmen om hur TV-spel på lek kan bli blodigt allvar

★ Mästarresultat hos Activision: 20 000 poäng på Pitfall ★ Topp i USA: Burgertime från Intellivision

★ Wico bästa joystick

★ Världsrekordhållaren lär dig spela Centipede

★ Bäst i världen på TV-spel: En kille från Hongkong ★ 25 svenska spel i toppen



★ Svensk VM-trea i Centipede

★ Krig mellan unga datagenier och FBI i USA Världseliten i Centipede når 16 000 poäng i minuten

★ Atari kommer med ny spelmaskin

★ Allt du vill veta om rymdspelen

★ Space Invaders blev historiskt

★ Första rymdspelet ★ Bara Pac-Man framgångsrikare ★ Defender stilbildare ★ Moon Patrol visar att fantasin inte tagit slut ★ Vuxen-förbjudet: Nu kommer spelen för dom som ännu inte börjat skolan

★ Kakmonstret som TV-spel

★ ColecoVision har sålt fler än en miljon spelmaskiner i USA★ Jättemässa om TV-spel i USA ★ Topphemligt: När kommer japanerna med sina TV-spel? ★ Nytt nummer av Joystick till jul ★ Spel som kommer: Joust och Asterix

Slåss med apor, leta efter skatter, jaga bovar och gå på djungeljakt!

TUTANKHAM

Parker/Atari 2600

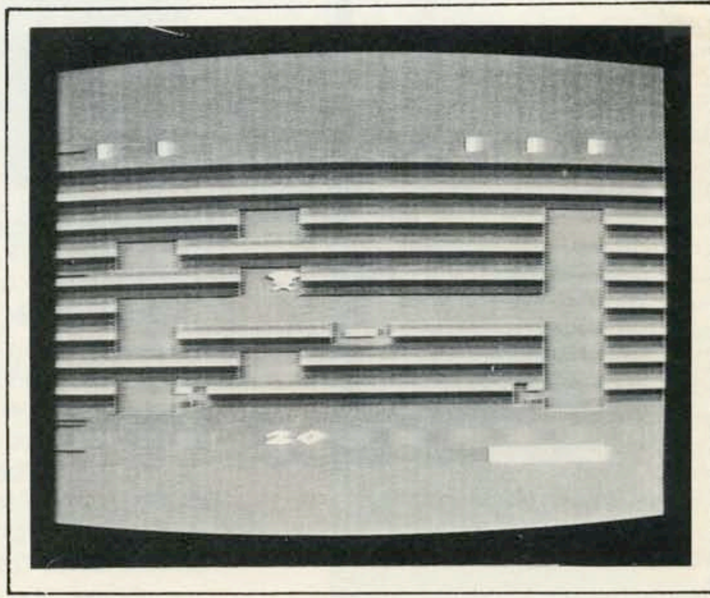
Tutankham är ett skattsökarspel. Spelas med joystick. Du ska leta inuti en pyramid efter en skatt som skyddas av vakter. Du bekämpar dom med din laserpistol. Finn nyckeln till skattrummet och skatten är din.

Påminner om labyrintspelen, men här med skytte. Från början ett arkadspel, men som oftast en sämre variant när det blir TV-spel. Dock roligt att spela. Mest därför att scenbilderna växlar. Det är också lätt att lära. Dom som är skickliga på att spela Pac-Man borde också klara av Tutankham bra. Det gäller att vara snabb i tanken.

Det finns fyra olika scenbilder (labyrinter) och spelet blir allt svårare ju längre du avancerar. De olika scenbilderna byggs ut uppåt eller neråt allt medan du kommer vidare i labyrinten där du möter olika fiender, olika hinder och olika skatter efter svårighetsgrad.
Du behöver inte skynda, du spelar inte på tid. Men du har bra tre försök.
Om du når fram till den stora skatten i den fjärde labyrinten får du börja om från början. Den här gången är spelet betydligt svårare. Vi vet inte hur långt en spelare kan nå, dvs hur många olika svårighetsgrader det finns.
Grafiken är inte bra. Tråkig och stiliserad.

Tutankham är ett kul och lite annorlunda spel. Ett utvecklat labyrintspel.

Daniel Törnqvist



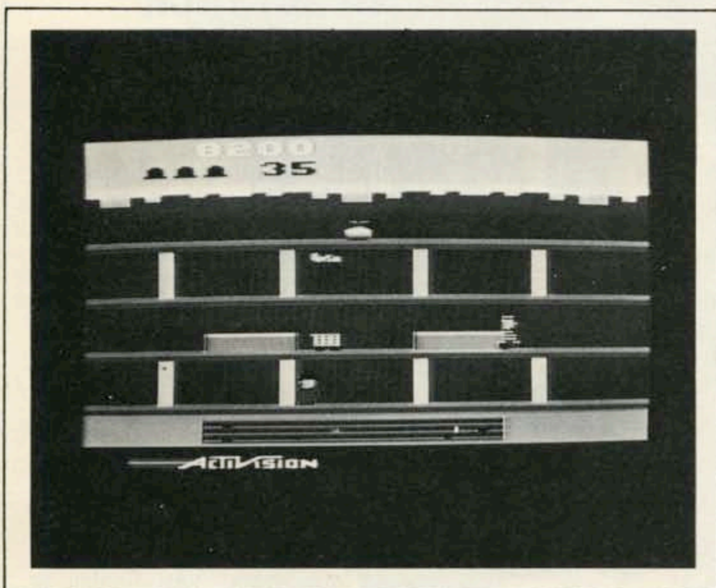
KEYSTONE KAPERS 1111/11111

Activision/Atari 2600

Keystone Kapers är förmodligen det roligaste TV-spelet som har konstruerats för Atari VCS 2600. Activision har en speciell förmåga att hitta på originella idéer. I deras katalog finns inte en arkadspelslicens. Keystone Kapers är riktigt kul. Det är svårt att hålla sig för skratt då poliskonstapel Kelly jagar brottslingen Harry Hooligan i det stora varuhuset Southwick.
Din uppgift som poliskonstapel är att få fatt på Harry Hooligan innan han tar sig upp på taket och försvinner. Varuhuset består av tre våningar och tak. Våningarna är förbundna med hissar som går uppåt och neråt, dessutom finns rulltrappor som endast går upp. Underst på bildskärmen finns en hemlig radar där hela varuhuset syns. Den är till stor hjälp för att lokalisera Harry. Du har 50 sekunder på dig att fånga Harry utan att snubbla över studsande badbollar. Se upp för leksaksflygplan. Ducka! Hoppa över rullande snabbköpsvagnar. Ta hissen upp en våning. Var är Harry? Plocka upp stöldgods. 10 sekunder kvar. Se upp för skrålande radioapparater. Harry är på taket! Spring på taket. Harry är fast... i bästa fall.

Du kommer inte att bli besviken på Keystone Kapers. Ett av Activisions absoluta höjdare just nu där grafiken är så gott som fulländad för ett spel som är designat till Atari VCS 2600.

Lars-Göran Nilsson



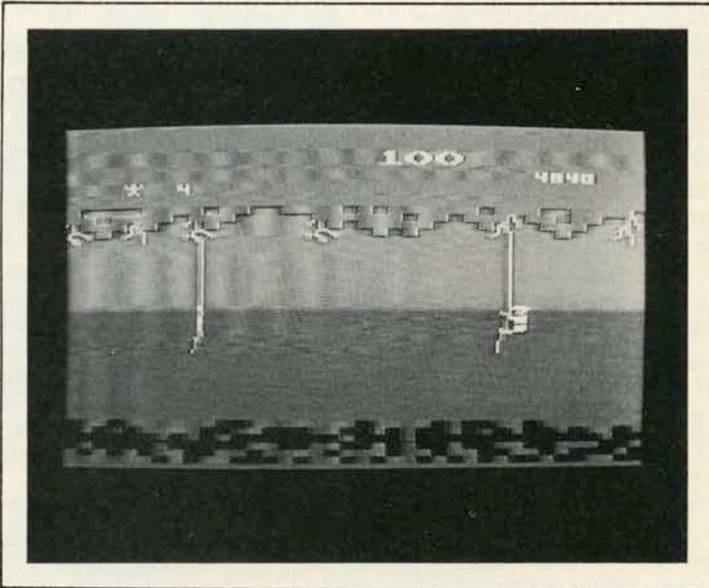
JUNGLEHUNT 111/11

Atari/Atari 2600

Du ska hjälpa din hjälte att rädda kvinnan som är fångad av vildar. Spelas med joystick.
Junglehunt är många spel i ett. Fyra nästan helt olika scenbilder. Du spelar på tid (500 sekunder) och du får poäng.
Junglehunt har hämtat idéer från spel som Donkey Kong och Pitfall. Första scenbilden: Hoppa mellan lianer. Andra scenbilden: Simma och bekämpa krokodiler. Tredje scenbilden: Hoppa över eller ducka för rullande stenar. Fjärde scenbilden: Bekämpa vildarna (hoppa över dem i rätt ögonblick).
Junglehunt är ett roligt spel, lätt att lära och förstå. Men det kan vara svårt att hitta den rätta följsamheten och rytmen till en början och svårt att förstå taktiken. Inget snabbhetsspel, men det kräver god koordination. Om du klarar fjärde scenbilden får du börja om från början. Nu blir spelet betydligt snabbare och därmed svårare.
Det är mycket enkelt till en början, men blir betydligt svårare efter ett varv. Även om spelen i de enskilda scenbilderna är enkla torde det inte vara nån större risk att du tröttnar på spelet eftersom dels scenbilderna växlar och dels svårighetsgraden ökar.
Grafiken är enkel och stiliserad.

Junglehunt är ett spel som troligen passar de flesta i familjen. Gillas av både mammor och pappor, pojkar och flickor och är inte anpassat till nån speciell åldersgrupp. Ett bra familjespel.

Daniel Törnqvist



Under rubriken Senaste Nytt ska vi i varje nummer testa spelkassetterna som just kommit ut eller som snart ska komma ut. Senaste spelnytt, alltså!
Vi poängbedömer kassetterna på följande sätt:

5 joysticks = Toppen
4 joysticks = Mycket bra
3 joysticks = Bra
2 joysticks = Godkänd
1 joystick = Dålig

Varje kassett bedöms på två sätt, dels teknik (spelbarheten) och dels grafiken (spelutförandet). Totalt kan en kassett alltså få fem plus fem joysticks. Första betyget står för tekniken, andra för grafiken.
Med teknik menar vi själva spelet, med grafik förutom själva grafiken också hur konstruktören utnyttjat spelets idé och hur ljudeffekterna låter.
Övriga kassetter, som får betyg i form av joysticks i detta nummer, har bedömts efter samma grunder.

FRÅGOR & SVAR

HJÄLP MIG ATT HITTA SKATTEN!

Kan ni svara på min fråga? Jag har "Raiders Of The Lost Arc" men har ännu inte hittat skatten. Sen har jag problem när man hoppar fallskärm. Det sticker ut en arm av något slag och om man får ett perfekt hopp och nuddar armen på den svarta delen så åker man in i ett rum med fyra stycken små gubbar som man inte får nudda för då tar dom sakerna man har med sig. På golvet i rummet ser det ut som en brunn, vad är den till för? Sen har jag en fråga till. I vilken "mesa field" ska man gräva efter arken?

Per Wallentin, Mölnbo

Hej Per,
Atari har konstruerat några riktigt svåra äventyrsspel. Dels Swordquest-serien och dels Raiders Of The Lost Arc. Charmen med dessa spel är att inte alla vet lösningen. Skulle en slutlig lösning publiceras skulle magin försvinna. Det är roligare att också försöka lösa problemen själv. Några tips har vi ändå som kan vara bra att känna till. För att veta på vilken "mesa" arken finns på så måste du först finna och förstå kartrummet. Här är tiden viktig. För att gräva efter skatten så måste du skaffa en dyr spade. God jaktlycka!

VILKET SPEL SKA JAG KÖPA?

Jag tänker önska mig ett TV-spel i julklapp. Vad finns det att välja på? Vilket är bäst?

Sten Lidner, Göteborg

Sten,
satsa på ett av de stora märkena. Atari, Intellivision, Philips, Colecovision eller nya Vectrex. Till dessa system kommer ständigt nya kassetter. Atari har mest att välja på. Det finns cirka 75 olika spel just nu som Atari tillverkar själva. Därtill kommer Andra speltillverkare som gör kassetter till Ataris system. Activision har ungefär 30, Parker Brothers har 15, Imagic ett tiotal för att nämna några av de största, rena speltillverkarna. Intellivision har specialicerat sig på att göra fina sportspel. På rymd och actionsidan är det glesare. Intellivision har också många komplicerade strategispel. Bra instruktioner på svenska. Till Philips finns nu ungefär 50 olika spel. Det är glest mellan nyutgivningar. Få andra speltillverkare gör spel till Philips system. Colecovision har ännu bara ett tiotal kassetter att välja på. Dessa är emellertid mycket bra och har den hittills bästa grafiken. Tio kassetter till kommer under våren 1984. Vectrex är systemet med vectorgrafik och egen monitor. 20 spel finns nu och en finurlig ljuspenna.

Det finns tyvärr inget "bästa" system. Alla har sina för- och nackdelar. Din egen smak och intresse får avgöra.

JAG HAR HITTAT PÅ ETT SPEL

Hej! Jag har några förslag vad det gäller nya kassetter. Den första heter "Spider man". Den fungerar i stort sätt som "Superman". När man trycker spaken i sidled så hoppar han upp på en vägg eller dylikt. När han sedan ser en bov på t ex vänster sida av TV-skärmen så för man spaken åt sidan och trycker på knappen. Då sprutar det ut nät över boven. Som sagt, det skall nästan vara som Superman. Med en stad som Spiderman kan klättra runt och fånga bovar i. Hans ärkefiender skall naturligtvis vara med på kassetten. Dom heter följande: skalbaggen, ödlan, skorpionen, gamen och till sist, men inte minst, Doctor Octopus. Och så till nästa kassett. På TV-skärmen skall det vara ett sikte. Det siktet skall man styra. Det skall nämligen dyka upp fientliga Rymdskepp på TV:n. Och dom skall man skjuta ner. Men det kan då och då dyka upp skepp från Jorden och dom skall du inte skjuta ner för då mister du ditt skepp, men man har fem chanser på sig. Fiendeskeppen kan också släppa små svävande bomber mot dig så du får se upp.

Och så undrar jag om dom vanliga kassetterna passar till det nya superspelet Atari 5200.

**Solong hälsar
Anders Andersson
Paprikagatan 54
424 47 Angered**

Hej Anders,
Du har verkligen tänkt till. Jag tycker det verkar vara en kul idé till kassett. Vi har lämnat ditt förslag till Atari som skickar det vidare till Atari i USA.

Till nya Superspelet Atari 5200 passar inte vanliga kassetter. Det blir inte någon satsning i Sverige på 5200.

BLIR DET NÅT NYTT VM I PAC-MAN?

Jag undrar om VM i Pac-Man kommer tillbaka nästa år. Jag skulle i så fall vilja vara med. Jag undrar därför hur lång tid man får spela. Vilken variation man spelar på (så att jag kan träna lite i smyg). Finns det i så fall något ställe i närheten som jag kan tävla i, jag bor i Norrköping.

Mina rekord på Pac-Man är:
Variation 3 200.000 (3 tim 45 min)
Variation 6 125.000 (2 tim 00 min)
(På båda spelen var jag tvungen att lägga av – magen skrek)
OBS! Svårighet grad "B".

**Niklas Larsson
Fotbollsgatan 37 A
602 37 Norrköping**

Hej Niklas,
det blir inte något nytt SM i Pac-Man. Däremot blir det både SM och VM i något annat spel. Vilket är ännu inte bestämt. Någon gång under försommaren kommer besked. Vi lovar att ha all information i vår tidning.

EFTERLYSES: NYA MÄRKEN PÅ TV-SPEL

Jag har sett i en amerikansk tidning massor av spelkassetter som inte finns i Sverige. Märken som Xonox med spel som Ghost Manor, Avalon med Death Trap, Gamestar med Baseball, Inhome med Hard Hat Willy, Tronix med Kid Grid, Sirius med Bandits för att bara nämna några. Kommer dom till Sverige?

Anders Korodi, Torulfs Spånga

Hej Anders,
Xonox är, såvitt vi vet, ännu inte representerad i Sverige. Men det skulle förvåna oss om deras kassetter snart inte finns här. Xonox har bland annat hittat på en dubbelkassett, du vänder helt enkelt på den och får två helt olika spel.

De andra märkena du nämner gör program till dator-spel och det lär väl dröja innan dom kommer hit. Än så länge är den svenska marknaden troligen för liten. Men om det säljs tillräckligt många hemdator så lär väl också de här spelenyka upp här inom några år.

EN JOYSTICK SOM ÄR LÄTT ATT MANÖVRERA

Hej,
jag sitter i rullstol och därför är TV-spel ett av mina stora nöjen. Jag kan dock bara använda en arm och jag har svårt att hantera en del joysticks. Vilken joystick är lättast att röra? Kan ni ge mig ett råd?

L.A. Malmö

Bäste LA,
om vi har förstått dig rätt så behöver du en joystick med avfyringsknappen på toppen och en joystick som inte är hård eller svår att manövrera. Vårt förslag är Pointmaster. Ring till någon handlare, tala om vem du är och fråga om du får prova. Är handlaren hygglig kanske du får prova flera olika märken.

**Nåt du vill veta om TV-spel? Skriv till oss så ska vi försöka svara.
Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.**

HIT!

The road with Enduro.™

Designed by Larry Miller for use with the Atari® 2600™ Video Computer System.™

ACTIVISION®
We put you in the game.

Spänn på Dig glasögonen. Sjunk ner i sätet och lämna alla farhågor i depån. Du skall ge Dig in på ditt livs lopp. Du måste köra om massor av bilar varje dag. I sol, snö, dimma och is, från gryning till skymning. Kör hårt med ENDURO!

ACTIVISION
ENDURO™

VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO/TELE-SPIEL KASSETTE
VIDEO GIOCO/CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC/ZUM GEBRAUCH MIT DEM
DA USARE CON/PARA USAR CON EL
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™





CTI
HOME ELECTRONICS
Box 803 201 80 Malmö 040-715 65

KRIGSSPEL

Tänk om det var allvar...

Spännande och rolig. Men också tankeväckande och skrämmande. Det handlar om filmen Wargames som snart har premiär i Sverige. En film som du som spelar TV-spel kommer att gilla. Men också en film för föräldrar. Så ta med farsan på bio!

Av Lars Dahllöf

■■ Vad händer om en ung grabb som spelar datorspel av misstag kommer in på militärens datornät och får den militära datorn att tro att fienden just har tryckt på knappen för att starta ett kärnvapenkrig?

Det är den fantasieggande idén bakom en ny film, **Wargames,** som snart (9 december) kommer till Sverige.

Lek och fantasi, säger du? Javisst. Men samtidigt ger den här filmen en skrämmande allvarlig bild av verkligheten.

Det är – faktiskt – fullt möjligt att så kan ske. Inga säkerhetssystem i världen, inte ens militära, är 100-procentigt säkra.

Och den militära datorn, programmerad att möta verkligheten, har ingen möjlighet att avgöra om de signaler den mottar, är verkliga signaler eller en videospelares låtsassignaler.

Datorn reagerar enligt sin förprogrammering. Och gör det som förväntas av den.

Även om det skulle betyda Tredje världskriget.

■ Filmens ''hjälte'' är **David Lightman** spelad av Matthew Broderick. Av misstag – här ska förstås inte avslöjas hur! – kopplar han ihop sitt eget datorspel med amerikanska regeringens datasystem **WOPR** (War Operations Plan Response). David lyckas utlösa en kedjereaktion av kommandon, som i slutändan betyder att USA svarar på en attack från Sovjetunionen. Med kärnvapen.

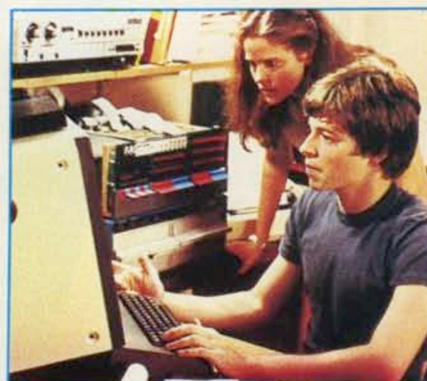
För att ytterligare öka spänningen visar sig en av de sovjetiska kärnvapenbärarna, som i sin tur sätts i beredskap av den aktivitet som WOPR utlöser i USA, vara riktad mot den stad där David själv bor. Och där han sitter vid sin hemdator och försöker komma underfund med vad han egentligen ställt till med...

■ Filmens författare heter **Walter Parkes** och **Larry Lasker,** och de fick idén redan 1979. Lasker, som då jobbade som manusgranskare på en filmstudio, gick och funderade på att själv skriva ihop ett filmmanus. Om en döende toppfysiker som tar sig an en ung högskolekille i geniklass. Och lär honom allt han kan. Lasker diskuterade idén med sin gamla rumskompis från universitetet, Walter Parkes, och det visade sig att Parkes gick omkring med en liknande manusidé. De beslöt sig för att utveckla det hela tillsammans och började göra research i den ''teknologiska världen''. De kom fram till att deras ''unga geni'' borde ha nåt mer än bara just detta att han var klipsk och vaken, så att säga. Och de beslöt att förse ''geniet'' med ett specialintresse för hemdatorer.

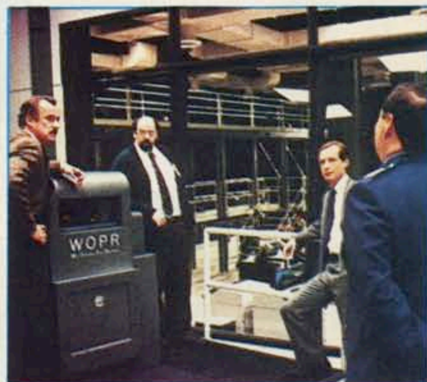
Därmed var de snart inne på den militära vinkeln. Lasker har berättat att det var en framtidsforskare på Stanforduniversitetet som satte författarna på spåret, genom att peka på de likheter som finns mellan TV-spel och den moderna, militära elektroniska krigföringen, med elektroniska kretsar, bilder, grafik och annat.



USA:s hemligaste rum. Försvarets ledningscentral. Härifrån bekämpas tredje världskriget. Om och när det kommer. Det är här filmen Wargames utspelas. Generalernas hjälpreda: En dator ingen kan stoppa!



Filmens hjälte: David Lightman.



David kopplar ihop sin dator med försvarets, WOPR.

■ Lasker och Parker började samla på tidningsklipp om sånt som hade intresse för dem. Ett av de ''bästa'', från november 1979, handlade om hur en simulerad tape på en sovjetisk attack, från ett av militärens låtsade datakrigsspel, genom en olyckshändelse kom att hamna inne i Norads dator.

Norad är det amerikanska luftförsvarssystemet. Och i hela sex minuter trodde det amerikanska försvaret att man var under attack från Sovjetunionen. På fullt allvar!

WOPR, det datasystem som filmens unga geni, lyckas gå in i, har sin motsvarighet i verkligheten. Fast där heter det **SIOP,** Single Integrated Operation Plan.

SIOP:s, och WOPR:s, uppgift är att hjälpa USA att tänka ut hur man ska göra för att möta ett anfall, eller ett anfallshot, under alla tänkbara och otänkbara omständigheter, på ett sånt sätt att USA alltid vinner.

I filmen ''War Gamles'' förklarar en försvarsexpert:

– WOPR tillbringar 24 timmar om dygnet, 365 dagar om året, med att tänka på Tredje världskriget. WOPR spelar ett ändlöst antal krigsspel, med användande av all bakgrundsinformation som finns om förhållandena i hela världen. WOPR har redan utkämpat Tredje världskriget ett otal gånger, och beräknat Sovjets svar på våra svar på deras svar och så vidare. Sen räknar WOPR ut hur oddsen ska förbättras till vår fördel i ett verkligt krig.

■ Verklighetens WOPR, SIOP, finns i atombombssäkra skyddsrum på en underjordisk kommandoplats tillhörig Strategic Air Command, SAC, där USA:s krigsledning håller till i krig.

Författarna Lasker och Parkes, samt filmens regissör **John Badham** (som också regisserat Saturday Night Fever), fick inte tillstånd att besöka SIOP. Men på indirekta vägar fick de ändå sin filmidés bärighet testad. Och bekräftad.

En expert på datorsäkerhet **Willis Ware,** på Rand Corporation, som är en statsstödd forsknings- och idéinstitution, berättade att datasystem är så komplicerade att man aldrig kan vara helt säker på vad de inte kommer att göra, och att man aldrig kan vara helt säker på att de är idiotsäkra. Man kan aldrig utesluta att t ex en ung datorkille genom en slump inte kan komma in i ett system som SIOP.

■ Filmmakarna gjorde också ett experiment med att själva – med hjälp av en ung ''expert'' på datorer – göra inbrott i ett elektroniskt nät. I USA länkas alla datasystem, enligt lag, över det vanliga telefonnätet! Steg för steg visade ''datapiraten'' hur de skulle göra – och slutligen fann Lasker och Parkes att de utan att bli ''upptäckta'' lyckats komma in i University of Los Angeles Deck 10-system och där utan större hinder kunnat ändra i olika program, trots koder och ''stopptecken''.

Man fick också kontakt med ett gäng ungdomar, s k Hackers, som roade sig med att med egna datorer och program ta sig in på det amerikanska telenätets tonaktiverade långdistanssystem. En gång lyckades det här gänget ta sig in i ett superhemligt försvarsdatasystem som kallas **Apranet,** och via det kunde man ta emot en sändning från hemlig seismisk station som avlyssnade sovjetiska kärnvapenprov.

Det amerikanska försvarets attityd till de båda författarna och till filmen genomgick under arbetet med den en rad förändringar.

Från mycket öppen och positiv, då Lasker och Parker började fråga sig fram för att få veta mer, till absolut samarbetsovilja, ju mer deras researcharbete visade på de skrämmande bristerna i säkerhetssystemen vid de militära datorsystemen.

Lasker och Parkes försökte bland annat få komma in i det bergrum som döljer luftförsvarets, Norads, kommandopost i **Cheyenne Mountains**.

Det är en slags uppvisningsanläggning, dit åtminstone framstående amerikanska politiker, brukar inbjudas på guidade turer.

Först sa man ja. Och började med att visa en film om anläggningen. Men sen blev det plötsligt nej till personligt besök.

Utan vidare förklaring.

Lasker och Parkes beslöt sig för att ta sig in ändå. Och lyckades ''smyga'' sig in på en tur för prominenta Los Angeles-politiker.

De blev upptäckta och kallades till ett samtal med Norads chef, general Hartlinger. Hartlinger förklarade för dem, över en drink i officersmässen, att några av de fakta, som de kommit fram till och som fanns i manuskriptet, inte bara var med sanningen överensstämmande, utan till och med ännu till sina konsekvenser var värre än de två författarna antagit.

Norad, och andra försvarssystem, berättade Hartlinger, var utsatta för ett väldigt tryck från för-

VÄND!



Generalerna blir maktlösa: Datorn tar makten över dem!



Datorns programmerare och David är med under slutkampen. Ska datorn starta världskrig eller kan de förhindra datorn?



David och hans flickvän upplever skräckens minuter. TV-spelens låtsasvärld blir grym verklighet. Detta är Wargames!

Forts från föreg sida

Bara fantasi? Tyvärr inte...

svarsdepartementet, för att avlägsna många av den personal som sköter systemet. Och därigen minska på kostnaderna. Man förordade i stället ökad automatisering.

Det var i själva verket redan så att ett stort antal chefer för kärnvapenbärande missilstationer försvunnit. Antingen som en ren besparing eller till följd av personliga skäl – alkoholism och tveksamhet inför jobbet som sådant, var ett par av orsakerna.

Följden av Lasker/Parkes "infiltration" av Norad, och de allt obekvämare frågor som de började ställa till militären, blev till slut att den ursprungliga välviljan förbyttes till rena motsatsen.

– Vi har gjort en film, säger de. Men gradvis har vi kommit att inse att den här filmen kommit att bli något mycket mer.

Nämligen ett scenario om framtiden. Om hur det Tredje världskriget kommer att utkämpas – i verkligheten!

Allt som behövs för att det kan hända är att en kille leker med dator-spel... ■

Hjälten i Wargames: En vanlig tonåring

■■ David Lightman är en helt vanlig tonåring.

Men David har bara ett enda intresse i livet – den värld han flyr till med hjälp av sin hemdator.

Genom att slå ett nummer på telefon och koppla in sin dator "liftar" David genom världen med hjälp av telenät och kommmunicerar med människor med samma intresse som han själv.

Han utnyttjar också sin dators förmåga till mer avancerade lekar genom att gå in i datorprogram och ändra. Han kan t ex koden till skolans datorcentral och kan på så sätt höja sina betyg utan nämnvärd ansträngning och utan att behöva plugga.

När han vill pröva ett nytt videospel innan det har börjat säljas i affärerna snokar han reda på originalet och gör sedan en egen kopia.

Men en vacker dag lyckas David knäcka en kod och komma in i ett datorsystem där han kan spela ett spel som vida överträffar allt han tidigare kunnat drömma om.

Av en ren slump har David tagit sig in i världens största datorprogram. Han har utmanat försvarsdepartementets krigsspelsdator, som heter JOSHUA, på en spännande match om ett världsomspännande kärnvapenkrig.

Problemet är att JOSHUA inte bara har programmerats så att han lär av sina misstag. Om ingen hejdar honom fortsätter han spelet tills han satt igång det tredje världskriget.

När David till slut inser vad han gjort är det för sent. De två stormakterna i öst och väst tror båda att den andra är på väg att anfalla dem.

David Lightman har 27 timmar och 59 minuter på sig att hitta den man som en gång lärde JOSHUA att tänka.

– "Wargames" är den spännande historien om en 17-årig läroverkspojke i Seattle som hals över huvud hamnar i en situation som han inte haft någon som helst möjlighet att förutse och som måste använda all sin kraft för att klara sig genom detta äventyr, säger regissören John Badham.

– Filmen handlar om en kille som nästan sätter igång tredje världskriget och som också är den ende som kan stoppa det, säger manusförfattaren Walter Parkes, som tillsammans med Lawrence Lasker arbetat med manus i ett helt år.

– Men David är inte någon ungdomsbrottsling, understryker Badham. Det är bara det att han gillar att spela spel.

En roande sida av filmen är att David faktiskt tror att han spelar ett helt vanligt videospel. Men publiken vet att hans "spel" kan få mycket allvarliga konsekvenser och försvarsdepartementet tror att ryssarna är på väg att anfalla oss.

David inser att han måste "ta sitt ansvar för att han satt igång den här kedjan av händelser", fortsätter Parkes. "När vi först träffar honom i början av filmen är han fortfarande en grabb som leker. Vid filmens slut har han tagit ett stort kliv in i vuxenvärlden." ■



Matthew Broderick i Wargames.

Verkligheten bakom filmen Wargames

■■ "Det var bara ett svagt pip, men det räckte för att de män som den dagen var i tjänst i den underjordiska fästningen där North American Aerospace Defense Command-högkvarteret är beläget, skulle gripas av fasa.

Pipet kom från en datorterminal som ville göra vakthavande officer uppmärksam på sitt ödesdigra meddelande: Hundratals sovjetrobotar var på väg genom rymden mot USA med sin dödsbringande last.

Den stora utplåningen skulle drabba Förenta Staterna om åtta minuter.

Vid 20 strategiska flygbaser runtom i USA bemannade hundratals besättningar sina bombplan, B-52-or. Teknikerna, som sköter kärnvapenrobotarna till lands och sjöss, var larmade. Flottans flygburna styrkor, som skulle gå till angrepp mot de ryska misilerna om dessa hann förstöra avskjutningsramperna på marken, hölls i beredskap i luften. Generaler på baser runtom i USA överlade per telefon om strategin.

Generalerna kom så småningom fram till att datorerna än en gång hade givit falskt alarm.

Så slutade det tredje världskriget den 3 juni 1980.

Enda förlust: förlorad prestige.

Incidenten, som först kom till allmän kännedom genom ett reportage av Rhonda Brown och Paul Matteucci i "inquiry Magazine" den 1 september 1981, hade faktiskt inträffat.

Ironiskt nog fick männen bakom Wargames Lasker och Parkes, höra om denna incident i verkligheten just när de själva höll på att fantisera ihop en liknande händelse.

– Vi var mitt inne i väldiga diskussioner om huruvida någon skulle kunna tro att något sånt här skulle kunna inträffa eller om det var alltför verklighetsfrämmande, berättar Lasker.

– Då knäppte vi på TV-nyheterna. Walter Cronkite sa just: "Under åtta minuter i går befann sig USA i full stridsberedskap inför en kärnvapenattack, som den amerikanska försvarsstaben trodde att ryssarna helt överraskande hade satt igång." Verkligheten överträffade dikten!

Det som hände den 3 juni 1980 är faktiskt ingen engångsföreteelse: från januari 1979 till juni 1980 har larmet gått 147 gånger i NORAD:s högkvarter i Cheyenne Mountain, Colorado.

– Dessa falska alarm har inträffat tämligen ofta, rapporterade senatorerna Barry Goldwater och Gary Hart inför senatens Armed Service Committee.

Och det är långtifrån säkert att alla incidenter kommit till allmänhetens kännedom. Händelsen den 3 juni 1980 blev offentlig genom att en ingenjör, anställd vid försvaret, läckte till pressen. Ingenjören fick avsked och ska ställas inför rätta.

Som tur är har man hittills alltid lyckats upptäcka att larmet varit falskt och därigenom kunnat avvärja en fruktansvärd katastrof. ■



Slutscenen i Wargames.

NYA GREJOR

Har du som tillverkare eller importör nåt du tycker vi ska berätta om så hör av dig! Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka gärna med bilder. 08-16 07 80.



JOYSTICK – VÄRD PRISET?

Blir man en bättre spelare om man använder en special-joystick? Daniel Törnqvist har testat. Han jämförde **Atari 2600 "standard-joysticks"** med **Triga Command** (ca 200:–), **Quick-stick** (ca 100:–), **Boss** (ca 200:–), **Wico** (ca 300:–), **Wico med Red Ball** (ca 300:–), och **Point-master** (ca 150:–). Han testade också **Starplex,** en s k **Game Controller.** Testet gjordes på Moon Patrol (Atari). **Allra bäst: Wico.** Mycket följsam och direkt. **Mycket bra: Boss.** Handtaget snurrar, vilket gör den bättre att hantera än liknande joysticks. **Mycket bra: Wico Red Ball.** Dock svårare att hålla i än Wico ovan. **Triga Command** bra i spel som kräver snabba rörelser, men för stor och trög för ett spel som Moon Patrol. Fungerar utmärkt på Galaxian och liknande spel. Dock något stor för yngre grabbar. **Quik-stick:** Bra för sitt pris. Passar bra i labyrintspel som Pacman. Finess: Dubbelsidig, kan användas lika bra av vänsterhänta. **Point-Master** är lättmanövrerad, men väger lite för lätt och känns "plastig".

Atari 2600 standard-joysticks kan väl mäta sig med de flesta. Det är bara Wicos Joysticks som fungerar bättre. **Starplex** är bra till spel med få rörelser (Galaxian, Space Invaders), men sämre till rörelsekomplicerade spel (Moon Patrol, Joust).



BÄSTA LJUDET

Vectrex är marknadens enda speldator med inbyggd bildskärm. **Finesser:** Ljuspenna (bilden), 3 D-glasögon, bärbar. **Svaghet:** Endast svartvit (med färgade filter). **Styrka:** Utmärkta ljudeffekter.



STORSÄLJARE

En miljon spelapparater sålda i USA. Nu kommer **ColecoVision** från CBS till Sverige. **Kort omdöme:** Dyrare, men bra. **Joystick** återkommer inom kort med ett stort test av apparaten och kassetterna.

MÄSTARPROVET: ETT MÄRKE FÖR 20 000 I PITFALL

Märken för mästare. Från **Activision.** När du ett visst poängantal på deras spel så får du ett tygmärke att sy fast på din jacka. Ett bevis på din skicklighet som joystick-spelare.

Skicka in ett foto på TV-skärmen där man kan se ditt resultat till Activision, CTI-Home Electronics, Box 803, 201 80 Malmö. På bilden ser du tre av de märken du kan erövra. Här är resultaten som behövs:



Kaboom 3.000 poäng, **Dragster** 6,0 sek eller därunder, **Freeway** 20 gånger, **Skiing** 28,2 sek eller därunder, **Laser Blast** 100.000 poäng eller mer, **Stampede** 3.000 poäng eller mer, **Grand Prix** Bana: Watkins Glen 0,35 sek, Brands Hatch 1,00 sek, Le Mans 1,30 sek, Monaco 2,30 sek, **StarMaster** Grad: Fänrik 3.800 poäng, Kapten 5.700 poäng, Överste 7.600 poäng, Star Master 9.000 poäng, **Barnstorming** Spel 1: 33,3 sek, Spel 2: 51,0 sek, Spel 3: 54,0 sek, **MegaMania** 45.000 poäng, **Ice Hockey** gäller att slå datorn i mål, **Chopper Command** 10.000 poäng, **Pitfall** 20.000 poäng, **River Raid** 15.000 poäng, **Spider Fighter** 40.000 poäng, **Seaquest** 50.000 poäng, **Oink** 25.000 poäng, **Plaque Attack** 35.000 poäng, **Happy Trails** (för Intellivision) 40.000 poäng.

Nu kan du leka racerförare i tre nya, jättebra TV-spel:

BILKÖRNING – OCKSÅ FÖR DIG SOM INTE HAR KÖRKORT!

■■ Vilket bilspel är bäst? **Turbo, Enduro** eller **Pool Position**? Det är frågan. Alla gäller egentligen samma sak: Åk så fort som möjligt, håll dig på vägen och krocka inte.

Tidigare bilkörningsspel har varit Ataris **Indy 500, Street Racer** och **Night Driver.** Intellivision har **Auto Racing** och Philips har sin **Bilracing.** Ingen av dessa spel kan mäta sig med den nya generationens bilkörning.

Arkadspelstillverkaren **Sega** ligger bakom Turbo. **Colecovision** har licensrättighet att tillverka spelet för hemmamarknaden. Turbo har en fördel som saknas på de andra spelen. Turbo har en riktig ratt (Expansionsmodul Nr. 2) vilket gör att känslan för spelet blir mer äkta. Gaspedalen på golvet gör inte upplevelsen sämre. Ytterligare spel kommer som utnyttjar ratten, så det blir ingen engångsanvändning säger Coleco. Vi får väl se vad som dyker upp.

Enduro är **Activisions** eget spel som passar till Atari VCS 2600. Enduro spelas med joystick där röda knappen är gaspedal. Dra joysticken bakåt och du bromsar. Dra åt sidorna och du svänger. Enkelt, men det fungerar utmärkt. I Enduro kör du ett 24-timmars lopp. Olika väglag, precis som i Turbo. Trots att Enduro är ett Activisionspel så är grafiken inte helt i toppklass, men det beror snarare på att Colecovision är mycket kraftfullare än Atari VCS 2600. Därför är Turbo överlägset vad grafiken beträffar.

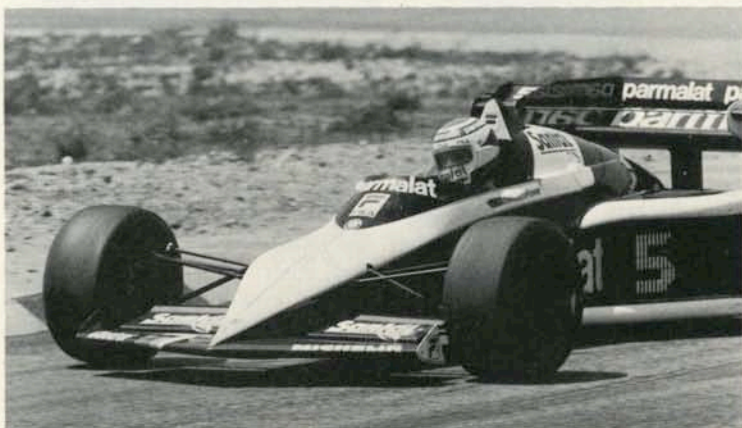
Pole Position såg jag för första gången i våras som arkadspel. Japanska **Namco** har konstruerat spelet och **Atari** har licensrätten. Pole Position är som arkadspel ett enormt imponerande mästerverk. Ingenting tidigare hade sån grafisk briljans. Inget spel så häftiga ljud. Arkadspelens Rolls-Royce. Då spelet skulle komma ut till Atari VCS 2600 blev jag misstänksam... Det här går aldrig. Den grafiken går inte att återskapa hemma på TVn. Resultatet som Atari har presenterat nu är inte helt lysande, men man har ändå lyckats förhållandevis bra. Spelmässigt har den inte tappat så mycket, men grafiken har inte mycket gemensamt med arkadspelets elegans. Men ändå är spelet fullt jämförbart med Enduro. Ataris Pole Position har bättre ljud och häftigare krascher än Enduro.

I Amerika tillverkar Atari en avancerad spelmodell som heter ''Atari 5200 Super System''. Det spelsystemet kommer inte att göras om för att passa europeisk standard. Många av de 5200-spel som produceras kommer ändå att komma hit eftersom Ataris datorer kommer att ha ungefär samma spelprogram. 5200-systemet är egentligen en Atari 600 XL utan tangentbord.

Pole Position kommer snart att finnas till Ataris datorer. Jag har redan tjuvtittat på spelet och där har Atari verkligen lyckats få med nästan alla arkadspelets finesser. I Pole Position måste du först köra ett kvalificeringsvarv. Kommer du bland de åtta första bilarna får du vara med i den riktiga tävlingen. Kommer du först så får du starta i främsta ledet, eller ''pole position'' som det heter på engelska. Lyckas du inte första gången är det bara att kvala in igen. Datorgrafiken är suverän.

Hur blev då slutresultatet? Vilket bilspel kom först över mållinjen? Solklar segrare blev datorversionen av Pole Position. Som god tvåa Colecos Turbo. Hårfin trea är Enduro strax före Atari VCS versionen av Pole Position. Kör försiktigt! ■

Lars-Göran Nilsson

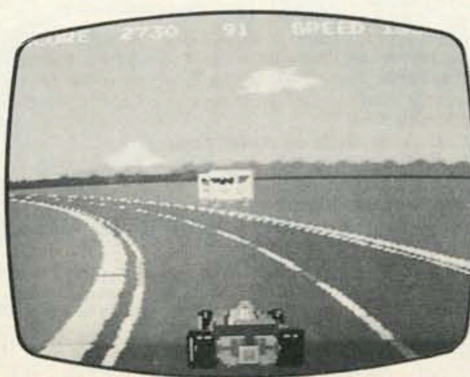




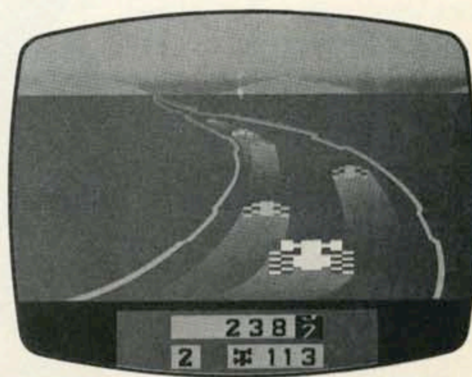
Turbo har en fördel framför de andra två spelen, Enduro och Pole Position: En riktig ratt! Vilket gör att känslan för spelet blir mer äkta. Gaspedalen på golvet gör inte upplevelsen sämre. Coleco kommer med fler rattspel.



Turbo



Pole Position



Enduro

SNACKA OM SPEL...



...OCH TUSENTALS SPEL TILL HITTAR DU HOS

SÄVENÄSGATAN 3
122 42 ENSKEDE

TEL 08/91 86 14
POSTGIRO 475 42 06-3

MICRO VISION

FILIAL:
VINKELGATAN 20

NORRKÖPING
TEL 011/18 19 81

Spelen som fått tjejerna att börja spela också!

USA HITS

Q-bert och Burger Time toppar just nu den amerikanska tidningen Billboards lista över de mest sålda TV-spelen i USA.
Vi har testat de två spelen. Både Q-bert och Burger Time är mjukisar bland TV-spel. Spel som också tjejer gillar. Och spelar!
Q-bert och Burger Time liknar inga andra spel.

BURGERTIME *(Intellivision/ Intellivision)*

Då och då dyker det upp spel med de mest vansinniga idéer. Oftast skrattar man i en timme eller två och inser sedan att själva spelet är fullkomligt värdelöst. Att tillverka hamburgare i BURGERTIME kunde vara ett typiskt fall, men det är det inte. Det är inte bara det första riktiga klätterspelet (typ DONKEY KONG) som INTELLIVISION tillverkar. Det är dessutom ett av de allra bästa spelen överhuvudtaget just nu.

Du är mästerkocken Peter Pepper som äger ett av stadens bästa hamburgerställen. Du kutar runt bland stegar och ställningar i ditt kök, för att hitta de bästa tänkbara ingredienserna till dina specialburgare. Så långt är allt frid och fröjd, men eftersom det här är ett TV-spel har du fiender. Korvar, ägg och pickles jagar dig. Att ett stekt ägg kan döda, kanske var en nyhet, men du har fyra liv kvar. Då och då dyker det upp ketchup, kaffe, pommes frites eller glass i ditt kök. Kasta dig över det och du ökar ditt förråd av peppar. Skulle du ligga illa till i kökets nedre regioner, kasta lite peppar på dina förföljare och skynda vidare. Kunderna väntar!!

Fick du ihop de tre första burgarna? Grattis! Du har blivit befordrad. Välkommen till kök nr. 2. Totalt finns det 7 kök med stigande svårighetsgrad att bemästra. Vi som lyckas ses nere på Operakällaren efteråt.

Låter det vansinnigt? Det är vansinnigt! Vansinnigt roligt!

Dick Blomberg

Q-BERT *Parker Brothers/Atari 2600*

Det finns några spel som redan nu är kultspel. **Space Invaders** var det första. Sedan kom **Pac-Man** och **Donkey Kong**. Nu gäller **Q-Bert**.

Q-Bert har liksom de allra bästa spelen en hypnotisk dragningskraft. Q-Bert har äkta magnetisk magi.

Q-Bert är originell.

Uppdraget i Q-Bert är att ändra färg på en tredimensionell pyramid som är ihopsatt av 21 små kuber. (Arkadspelet har 28). Ändra färg gör man genom att hoppa på den kub som skall förändras. Det här skulle vara en enkel uppgift om inte ormen Coily förföljde dig.

Nudda honom och du är död. Dessvärre har Coily två otrevliga kamrater: Slick och Sam. Dessa två herrar ändrar tillbaks färgerna och gör livet ännu svårare för stackars Q-Bert. När du väl har lärt dig tekniken med joysticken blir Q-Bert ett fantastiskt fängslande spel. Försök lura ut Coily på yttersta kanten. Hoppa sedan upp på den magiska skivan som tar dig till pyramidens topp. Coily försöker följa efter men rasar ned i avgrunden. Q-Bert har toppat den amerikanska försäljningslistan i över en månad nu…

Q-Bert spelas av alla generationer i Amerika och är en stor favorit i arkadhallarna. Parker Brothers kommer snart att släppa ut Q-Bert för Intellivision, Colecovision, VIC 20 och Ataris datorer här i Sverige så vi återkommer med en jämförande test.

Lars-Göran Nilsson

Svar på bokstavsgåtan: Phoenix. Du hittar ordet om du börjar på första p:et i andra raden och går snett neråt till höger. Klarade du det?

MÖT EN AV DATAVÄRLDENS SKARPASTE HJÄRNOR.

Den här lilla figuren styrs av ett suveränt intellekt. Stora män som Einstein och Oppenheimer hade sett med avund på vår lille vän på bilden. Han är nämligen en glädjespridande del i CBS/ColecoVision, som har kapacitet i nivå med IBM:s persondator. Därav förstår du säkert att CBS/ColecoVision bjuder på saker som ingen annan hemdator är i närheten av. Systemet består av tangentbord, minnesenheter, skrivare, programvara och en speldator, som är själva hjärnan.

Speldatorn är också ett pedagogiskt sätt att närma sig datavärldens mysterier. Medan du och ungarna spelar Smurf, Zaxxon, Donkey Kong eller något annat, så lär ni er samtidigt det mest elementära om data. Och upptäcker att det inte är så konstigt som alla säger.

TILL OCH MED ATARI® FUNGERAR BRA I CBS/COLECOVISION.

Om du har satsat på Atari®, så är inte det någon katastrof. Till CBS/ColecoVision finns nämligen en Atari®-adapter, som gör att du kan spela hela ditt programbibliotek i en bättre maskin. Att CBS/ColecoVision är bättre bevisas av Aftonbladets recension, som avslutades med följande vänliga ord: "Det här måste vara datorspelens Rolls-Royce!"



DEN FÖRSTA SPELDATORN MED TURBO-EFFEKT.

Om du gillar att köra fort, så erbjuder CBS/ColecoVision ett alternativ, som inte ger några böter. Till speldatorn finns nämligen också en Turbo-adapter med rallyratt och en gaspedal som gillar att känna sig nertryckt.

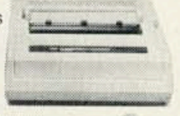


BYGG UPP CBS/COLECOVISION PÅ DET EKONOMISKA SÄTTET.

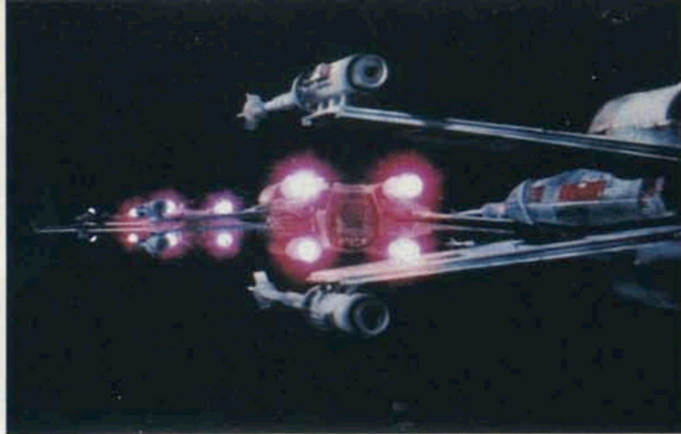
Speldatorn, som är hjärnan i hela systemet, finns i handeln tillsammans med adapters och spel. Tangentbord, minnesenheter och övrig utrustning kommer först under 1984. Skälet till vårt dröjsmål är, att vi vill konvertera alla program från engelska till svenska och göra det enkelt för dig att utnyttja vårt system. Att använda sin hemdator ska vara lika enkelt och kul som att spela Donkey Kong. Det är vår filosofi. Den har samtidigt vissa fördelar för dig. Köper du speldatorn nu, så har du hörnstenen i systemet till en överkomlig kostnad. När så de övriga enheterna kommer, kan du bygga ut datorn i etapper. Går du stegvis tillväga, så behöver det ju inte svida i plånboken. Köper du allt på en gång, är det lätt hänt att ekonomin passerar smärtgränsen. Passa på att titta in till närmaste handlare, när du har tid och lär känna en av datavärldens skarpaste hjärnor.

Vi kan lova dig att det är en sympatisk figur, som du spontant kommer att tycka om.



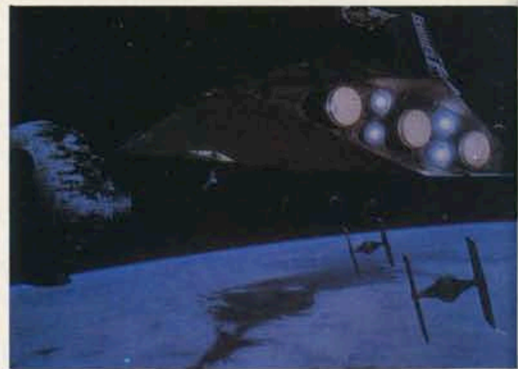


CBS Electronics Box 20037, 161 20 Bromma.
Tel: 08-98 02 50



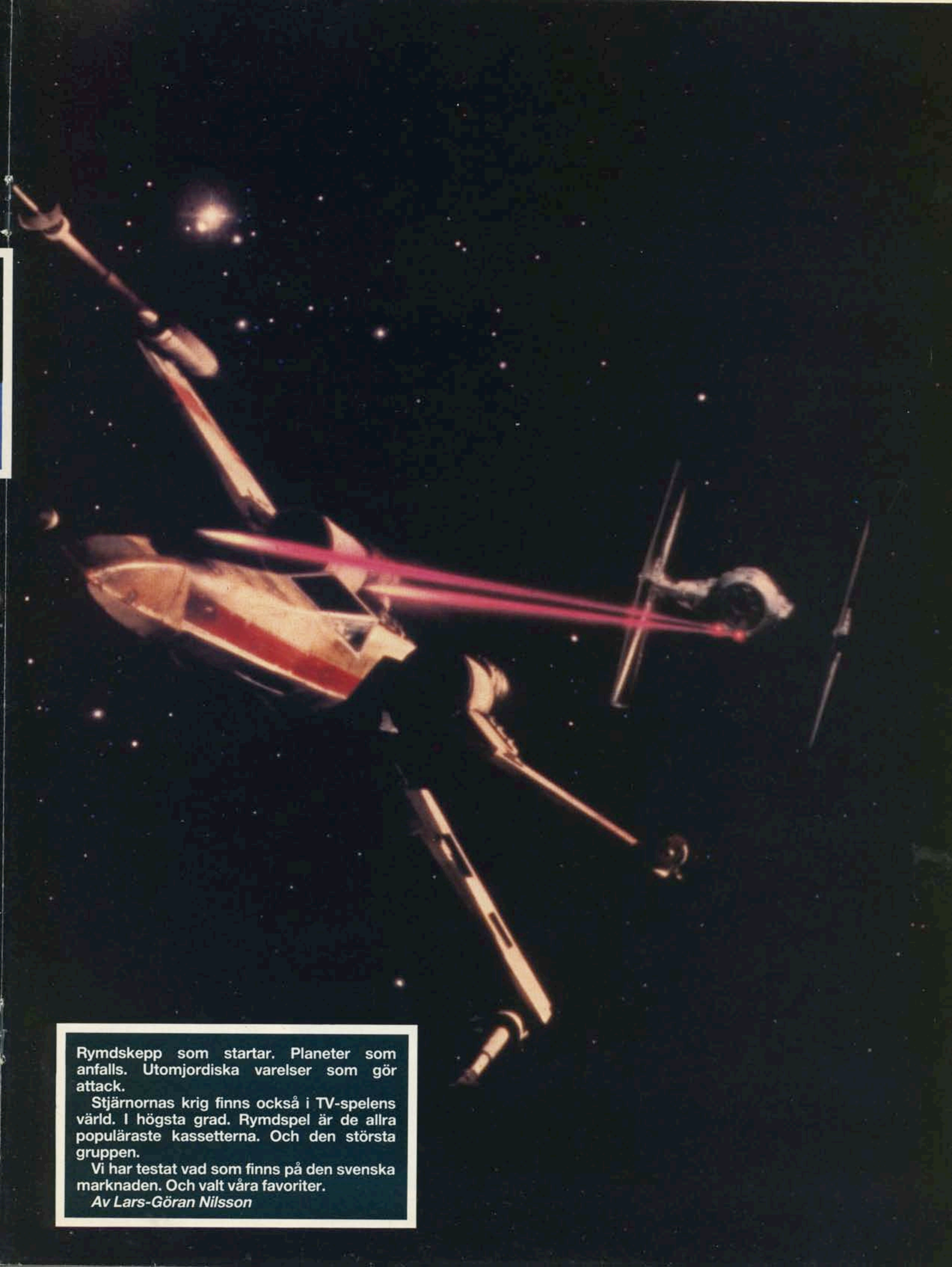








STJÄRNORNAS KRIG



Rymdskepp som startar. Planeter som anfalls. Utomjordiska varelser som gör attack.

Stjärnornas krig finns också i TV-spelens värld. I högsta grad. Rymdspel är de allra populäraste kassetterna. Och den största gruppen.

Vi har testat vad som finns på den svenska marknaden. Och valt våra favoriter.

Av Lars-Göran Nilsson

Forts från föreg sida

SPACE INVADERS STARTADE STJÄRNORNAS KRIG

■■ 1978. Det var då det började. Rymdinvasionen. **Space Invaders** landade med blixt och dunder. Hela arkadspelsvärlden fick luft under vingarna. Dataåldern kom ett steg närmare.

Space Invaders konstruerades och lanserades i Japan av företaget **Taito**. **Midway** i U.S.A. licenstillverkade spelet och ställde ut det i spelhallarna där det genast väckte sensation. Ingenting tidigare liknade Space Invaders. Det blev en jätte-hit. Bara **Pac-Man** har varit framgångsrikare. Många spelhallsägare slängde ut allt gammalt. Flipperspel och **Pong** hade gjort sitt. Från och med nu gällde Space Invaders. I vissa amerikanska spelhallar fanns det till och med bara Space Invaders-spel uppställda! Ingenting annat betydde något.

Space Invaders har bildat skola i rymdspelsklassen. När **Atari** senare gick in och fick rättigheterna att göra spelet till sitt TV-spel VCS 2600 var det en given storsäljare. Alla TV-spels- och datortillverkare av aktning har ett rymdinvasionsspel i sin katalog, men för att slippa betala licensavgifter till upphovsmännen så kallar man spelen för "Monster Invaders", Space Armada" eller liknande. Ett vanligt men fult knep i branschen.

■ Space Invaders har fått många efterföljare. Japanska **Namco** skapade **Galaxian** 1979. Midway tog spelet till U.S.A. samma år och nu i höst finns Galaxian till Ataris hemdatorer och VCS 2600. Fyra år för sent tycker jag. Galaxian var bra och intressant 1979... men nu 1983 gäller andra förutsättningar. Rymdspel som **Zaxxon** visar vägen med sin 3D-illusion. **Gorf** är ytterligare en utvecklad Space Invaders idé. Här finns fyra olika spelplaner där den första är en ren kopia av Space In-

SCRAMBLE TRÖTTNAR DU INTE PÅ!

■■ Vectrex kallar sig själva för en spel- och utbildningsdator och skiljer sig från andra spelmaskiner på marknaden genom att den har en inbyggd bildskärm.

De flesta av kassetterna till Vectrex är rymdspel. Ett spel, Mine Storm, är inbyggt i själva apparaten.

Som helhet kan man säga så här om Vectrex: Utmärkta ljudeffekter (bättre än andra TV-spel), bra tredimensionella effekter, kontrollpanelen sämre (jämfört att spela med vanlig joystick), spelen enkla men ungdomligt häftiga (liknar en del av de första arkadspelen) och grafiken okomplicerad (tyvärr bara svartvitt).

De bästa rymdspelen är **Mine Storm**, **Scramble**, **Star Ship** och **Web Wars**.

Scramble står i särklass. Ett spel som man spelar om och om igen. Blir inte långtråkigt i första taget. Vectrex bästa.

Mine Storm liknar Asteroids. Bra att man kan skjuta många skott på en gång, men svårt att styra (gäller alla Vectrex-spel). Ändå det bästa av Vectrex Asteroids-liknande spel.

Star Ship påminner om Ataris Star Raiders. Bra grafik. Kan vara svårt att spela: man kan hamna i lägen där man inte har en chans. Ett omväxlande spel.

Web Wars är inte likt nåt annat spel. De flesta Vectrex-spel är lätta att lära sig, men det här är svårt. Men ett mycket bra spel. Nästan i klass med Scramble. Ett ovanligt spel, men kan kanske vara lite för svårt.

Scramble är från början ett arkadspel. Du färdas genom rymden och bekämpar fienden samtidigt som du måste hålla ett öga på ditt bränsleförråd. Star Ship deltar i rymdkriget mot Klingons rymdskepp och Web Wars är strider i en framtidsgalax.

Solar Quest, **Rip Off** och **Space Wars** har också likheter med Asteroids.

Solar Quest har bra grafik och en unik skjutkraft, men är ett ganska enformigt spel. Påminner om Mine Storm, dock inte lika bra.

Rip Off är en ganska ny spelidé, men också lite enformigt. Ett spel som man gillar till början, men tröttnar på.

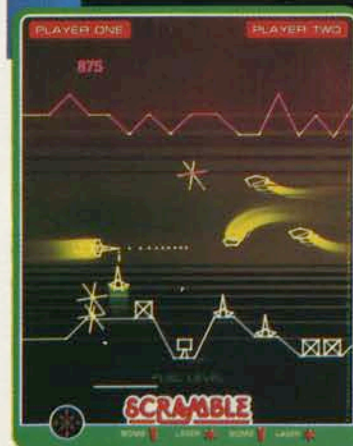
Space Wars är ett ganska svårt spel, men annorlunda. Dåligt: Det finns lägen där spelet "låser" sig, ingen kan göra något. Ett alternativ för dom som tröttnat på Mine Storm, men ändå vill spela liknande spel. Ett bra spel som man inte tröttnar på.

Star Hawk har bra effekter, är ganska annorlunda. Svårt till början, men lätt när man kommit underfund med det. Dock enformigt, man gör samma sak hela tiden. Ett intensivt spel. Man kan inte slappna av en sekund. Ett mycket snabbt spel.

Cosmic Chasm. Ett lätt spel. Ganska ovanligt, men man gör samma saker hela tiden. Blir lätt enformigt. Det händer inget.

Space Wars är ett klassiskt spel. Du kan antingen tävla mot datorn eller möta en motståndare. Med manöverkontrollen styr du och ger eld med laserpistolen. Du kan också överraska och manövrera ut motståndaren genom att dyka upp i ny position på bildskärmen.





Scramble är det bästa av Vectrex' många rymdspel.

Star Hawk finns i 3 D, dvs med speciella glasögon får bildskärmen tredimensionella effekter på samma sätt som de 3 D-filmer som visades i TV för en tid sedan. Vectrex är ensamma om denna egenhet.

Slutomdöme: Scramble är ett spel som alla rymdgalna killar med joystick måste prova!

Daniel Törnqvist

vaders.

Asteroids heter nästa stora riktmärke i Rymdspelshistorien. Spelet designades av Lyle Rains och Ed Logg på Atari och lanserades på hösten 1979. Original-Asteroids, det vill säga arkadspelsvarianten bygger på vectorgrafik, samma teknik som det nya systemet **Vectrex** använder sig av. (Vectrex har också ett Asteroidsliknande, mycket bra inbyggt program, som heter **Mine Storm**.) I Asteroids ska du navigera ett rymdskepp genom oändliga asteroid-bälten. Hur långt kommer du?

■ **Missile Command** är en annan klassiker. Atari släppte ut spelet 1980. Uppdraget är att försvara sex städer mot fientligt rymdangrepp. För att göra Missile Command intressantare brukar jag döpa städerna till Hälsingborg, Södertälje och så vidare... poängen brukar bli bättre då! Missile Command slutar inte som andra spel med ''game over''. här står det i stället ''THE END''... och hela bildskärmen skakar och flimrar... puh.

Stilbildare nummer fyra i rymdhistorien är **Defender**. Den stora flipperspelstillverkaren **Williams** i U.S.A. dundrade in i branschen och gjorde 1981 års bästa rymdspel. Någon har sagt att ''den som gillar att bli inlåst på toaletten med en getingsvärm omkring sig kommer att älska Defender''. Det är en rätt bra beskrivning tycker jag. Defender är nog fortfarande det snabbaste och hetsigaste av alla rymdspel. Action så att det ryker om joysticken! Versionen som kommit ut i höst till Ataris datorer är fantastiskt bra och innehåller arkadspelets alla finesser... men spelet är alldeles för stressigt för min smak. ''Game over'' efter två minuter!!?? Vid upprepade försök !! Hjälp ! Coleco, släpp loss **Donkey Kong Jr**.

■ Defender har givit impulser till många andra rymdspel. **Scramble** är ett, ibland styggt kallat för ''poor mans Defender'', men Scramble är bättre än så. Scram-

VÄND!

INGET ATT FLYGA I LUFTEN MED!

■■ Det var säkert inte alla häftiga rymdspel som fick dig att skaffa ett INTELLIVISION TV-spel. På den fronten är det ganska magert nämligen.

I stället för Joystick har vi att göra med den fingerkänsliga 16-punkters discen. Den är förträfflig i många fall, men mindre bra i snabbskjutande rymdspel. Det finns dessutom en viss tröghet i själva spelen. Även om du kör på högsta hastighet (av fyra valbara) tycks ditt rymdskepp färdas i något som mera liknar sirap än den viktlösa bortre rymd du borde befinna dig i.

Spel som **Astrosmash**, **Space Battle**, **Space Hawk** och **Space Armada** är alla sämre kopior av de klassiska ASTEROIDS och SPACE INVADERS.





Star Strike bäst av dåliga rymdspel hos Intellivision.

Om du ändå envisas med kombinationen INTELLIVISION/ Rymdspel, här är tre tips:

Star Strike, ett spel med egen idé och häftig 3-D grafik. Om du misslyckas med ditt uppdrag får du se hela vår härliga jord falla i bitar framför dina fötter. Tre kvällar senare börjar du ifrågasätta spelets hållbarhet i längden och kastar dig över tips nr. 2.

Space Spartans, som kräver INTELLIVISIONS speciella röstmodul – INTELLIVOICE. Var det du som sprängde vår planet i bitar tidigare? Det gör detsamma. Här handlar det om främmande galaxer. Din enda hjälp är elektroniska röster som håller koll på ditt rymdskepps kondition. Eftersom din engelska aldrig har varit särskilt bra, längtar du tillbaks till jorden och de klassiska TV-spelen från 80-talet, som t ex tips nr. 3.

Demon Attack, som tack vare IMAGIC finns tillgängligt även för INTELLIVISION.

Men som sagt, det var ju inte för rymdspelen du skaffade ditt INTELLIVISION-spel.

Dick Blomberg

BÄSTA RYMD SPELET AV ALLA: ZAXXON!

■■ I ColecoVisions katalog finns än så länge två stycken rymdspel men dessa två tillhör den absoluta toppen på marknaden just nu. **Cosmic Avenger** och **Zaxxon** är två mycket lyckade rymduppdrag.

I Cosmic Avenger flyger du över ett fientligt landskap. Du börjar från den vänstra sidan och flyger med valfri fart mot höger. Du kan välja lämplig höjd och du kan skjuta framåt eller bomba neråt. Här utnyttjar Coleco sina båda action-knappar för olika funktioner. En finess som inte finns på Ataris spel. I Cosmic Avenger finns tre olika grundmiljöer. Först ett fantasilandskap med undangömda rymdbaser och startramper för raketer. Nästa miljö är ett låglandskap med tungt beväpnade bandvagnar. Därefter kommer en polarisresa med undervattensbaser och isberg. Ju längre du kommer i spelet desto mer hårresande blir motståndet. Plötsligt blir allt ett fruktat inferno där bara den bäste klarar sig helskinnad.



ColocoVision har få men bra rymdspel. Som t ex Zaxxon.

Zaxxon är hittills det bästa rymdspelet i hela branschen. Zaxxon kan skryta med att vara nyskapande i rymdspelsgenren.

Zaxxon har en utmärkt 3D-illusion där din rymdraket flyger snett upp mot den högra delen på bildskärmen. På skuggan på marken går det att bestämma hur högt du flyger. Miljön består av bemannade asteroider som du flyger över. När du klarat den första möter du fientliga jaktplan som försvarar Zaxxons egen högborg. Här möts du av radarskärmar och livsfarliga kraftfält. Slutligen står du öga mot öga mot roboten Zaxxon själv. I handen har han en värmesökande raket. Den måste du träffa, annars.

ColecoVision har på sina samtliga spel en utmärkt grafik, Cosmic Avenger och Zaxxon är inga undantag.

Lars-Göran Nilsson

Forts från föreg. sida

NU KOMMER BUCK ROGERS SOM TV-SPEL

ble är lugnare än Defender (Vilket spel är inte det?). Det futuristiska landskapet ändrar karaktär då du flyger över det och bomberna haglar inte så hårt och ofta. Scramble finns nu tillgängligt för hemmabruk via Vectrex som har en utmärkt version, förmodligen det bästa spelet hittills för systemet. Scramble är ursprungligen ett japanskt spel från tillverkaren **Konami** som även är konstruktör till **Super Cobra**. Super Cobra är något mer avancerad än Scramble och du flyger en tungt beväpnad helikopter i stället för en raket, men tekniken är densamma. Super Cobra finns snart till alla stora spelsystem och datorer tack vare **Parker Brothers** som har lagt beslag på licensrättigheterna. **Colecovision** har också ett mycket snyggt och utmanande spel som heter **Cosmic Avenger** där Scramble idéen ytterligare är utvecklad.

■ Det går således att dela upp rymdspelen i fem olika grupper.

1) Space Invaders. Här har du en flyttbar kanon längst ned på baslinjen. Kanonen skjuter uppåt mot nedfallande rymdmonster.

2) Asteroids. Här kan du flyga runt på bildskärmen och skjuta åt alla håll.

3) Missile Command. Här finns en fast bas längst ned på baslinjen, men skottens riktning och längd bestämmer du själv.

4) Defender. Du flyger över ett främmande landskap i sidled och kan skjuta åt höger eller vänster. Överst på bildskärmen finns en radarskärm som visar hela landskapet.

5) Star Raiders. Du sitter inuti rymdskeppet och tittar ut genom fönstret (bildskärmen). Laserkanonerna är riktade framåt.

Star Raiders är flygsimulering

HÄR ÄR FAKTA OCH KOMMENTARER OM 21 OLIKA RYMDSPEL!

SPEL/PRODUCENT	SPELBESKRIVNING
Moon Patrol/Atari	Du styr en månbil över över ett månlandskap och stöter på faror på marken och i luften. Många scener.
Vanguard/Atari	Du åker genom en tunnel och ska spränga fiendens bas. Många scener.
Demon Attack/Imagic	Du styr ett rymdskepp och ska skjuta ner anfallande fåglar. Många scener.
MegaMania/Activision	Liknar space Invaders. Du skjuter ner olika prylar.
Star Raiders/Atari	Du sitter i ett rymdskepp som pilot och din uppgift är att skydda din bas mot anfallande rymdskepp.
Asteroids/Atari	Stilbildande spel. Skjuter ner asteroider som sprängs sönder i allt mindre bitar. Se upp för tefaten!
Defender/Atari	Klassiskt spel. Du ska försvara din planet mot rymdmänniskor som försöker kidnappa dina vänner.
Missile Command/Atari	Också ett klassiskt rymdspel. Du är befälhavare och ska "döda" kärnvapen innan de träffar dina städer.
Galaxian/Atari	Du ska med laserkanonen på ditt rymdskepp skjuta ner ständigt attackerande fiender.
Space Invaders/Atari	Första rymdspelet. Som startade allt. Galaxian en av efterföljarna. Du ska försvara din planet.
Phoenix/Atari	Också typ Space Invaders. Du ska skjuta ner jättefåglar för att slutligen nå fiendens bas.
Empire Strikes Back/Parker	Typ Defender. Du ska från ditt rymdskepp försvara din egen bas mot fientliga jättevarelser.
Starmaster/Activision	Typ Star Raiders. Du ska skjuta ner fientliga farkoster och skydda din egen bas.
Atlantis/Imagic	Typ Missile Command. Du ska försvara undervattenstaden Atlantis från att bli förstörd av rymdskepp.
Nexar/Spectra	Ett unikt spel. Finns inget motsvarande. Du ska i en slags tunnel skjuta ner attackerande rymdskepp.
Planet Patrol/Spectra	Typ Defender. Du ska först fara genom en öken och komma till en bas och klara av alla hinder och problem som dyker upp på vägen.
Cross Force/Spectra	Också ett ovanligt spel. Ett långt utvecklat Space Invaders. Du ska skjuta ner anfallande rymdskepp.
Space War/Atari	Som Asteroids fast ni är två spelare som möter varandra. Det gäller att skjuta ner varandra och inte göra slut på bränslet.
Yar's Revenge/Atari	Ovanligt spel. Du ska skjuta dig genom ett kraftfält för att till slut skjuta ner fiendens kanon.
Laser Blast/Activision	Ett tefat ska skjuta sönder baser på marken och det är du som är ombord på tefatet.
Cosmic Ark/Imagic	Ett rymdskepp ska genom ett asteroid-fält för att sen landa på en planet och plocka upp rymdvarelser.

i högsta klass. Stjärnorna gnistrar förbi med ljusets hastighet. Främmande rymdbaser och fientliga skepp passerar revy. Ledande i rymdkabinen är Ataris Star Raiders som var 1982 års bästa rymddatorprogram. En enklare variant finns till VCS 2600. Efterföljarna är många. **Activision** har **Starmaster** och **Imagic** har **Star Voyager** för att nämna två bra kopior.

■ Rymdspelen har varit tungt vägande i TV-spels vågen. Rymdspelen har varit det centrala och själva utgångspunkten i branschen. Rymdspelen är dataålderns mest fantasieggande sida. Science Fiction blir nästan verklighet! Colecovisions Zaxxon och Ataris **Moon Patrol** visar att fantasin inte har tagit slut hos tillverkarna. **Buck Rogers**, **Xevious** och **Looping** är nya arkadspel som snart kommer att finnas till hemdatorer och spelmaskiner. Rymden är stor men bara fantasin hos konstruktörerna är rymdspelens begränsning. ■

Här är rymdspelen som passar till Atari 2600. Vi har provspelat dem alla. Här är betygen. Från 1–10 stjärnor. Av Daniel Törnqvist.

	SPELOMDÖME	SPELBETYG	
	Svårt. Inte så snabbt. Bästa rymdspelet.	★★★★★★★★★	Mycket bra
	Ett skjutspel. Svårt. Ej snabbt. Skicklighetsspel.	★★★★★★★★	Mycket bra
	Bästa spelet typ Space Invaders. Jättesnabbt.	★★★★★★★★	Mycket bra
	Blir väldigt svårt efter ett tag. Ganska snabbt.	★★★★★★★	Mycket bra
	Ovanligt spel. Omväxlande snabbt o långsamt.	★★★★★★	Bra
	Långsamt skytte. Ganska svårt att lära sig riktigt.	★★★★★	Bra
	Ett hetsigt spel. Intensivt. Lätt att lära.	★★★★★★	Bra
	Långsamt. Sämre än arkadspelet.	★★★★★	Bra
	Långsamt till mycket snabbt. Lätt att lära.	★★★★★	Bra
	Gammalt spel, som håller. Ej snabbt, skicklighet.	★★★★★	Bra
	Många olika scener. Väldigt snabbt.	★★★★★★	Bra
	Snabbt spel. Ganska jobbigt att nå resultat.	★★★★★	Bra
	Svårt att lära. Komplicerat. Omväxlande.	★★★★★	Bra
	Snabbt. Delvis svårt att lära. Enkel idé.	★★★★★	Bra
	Snabbt. Svårt att lära. Komplicerande kontroller.	★★★★★★	Bra
	Bra: Många scener. Snabbt spel. Lätt att lära.	★★★★★	Bra
	Snabbt. Komplicerat. Svårt att styra.	★★★★★★	Bra
	Långsamt spel. Trögt och komplicerat.	★★	Mindre bra
	Ganska snabbt. Tråkigt att spela. Inget kul.	★★★	Mindre bra
	Långtråkigt spel. Samma sak hela tiden.	★★★	Mindre bra
	Lite långtråkigt. Snabbt. Fördel: Två scener.	★★★★	Mindre bra

EN LITEN TÄVLING!

Nånstans bland alla de här bokstäverna finns det namnet på ett känt TV-spel gömt. Det kan ligga lodrätt, vågrätt eller snett. Baklänges eller framlänges. Kan du hitta det? Svaret får du på sidan 14. Sätt igång och leta!

```
G H J H N U P U Y T R D U Y U S A Q W Y T I
I H J P H U I C R T T U T R E W A S F G J K
Y T F H H U I G F D S A Å Ä M G I H T U I K
J K L K I O U G F R D S X B H K M L K O K O
I S A R E W E N G R T I C Å Ä Ö L J H G R T
C X D R T Y U N C D E W T Y U I O P I U Y T
M Å Ä Ö N G Y U I U O P I T R E S W R T R I
Z S E J K I O P U X K W Q R T Y I O J K O I
M Å K U T R E T U I O P L U T R E U T E W Q
```

25

Joysticks egen lista. Det här är spelen vi gillar bäst. En del spel har hängt med länge, andra är nykomlingar. Och eftersom det här är vår första topplista så har vi gjort en blandning av gammalt och nytt. Så småningom kommer vår lista till största delen att innehålla de nya spelkassetterna även om gamla favoriter självklart ska få chansen att mäta sig med nyheterna.

Till vårt decembernummer återkommer vi med en ny lista.

Hör gärna av dig per brev till vår redaktion om du har synpunkter.

1.	Q-BERT	(Parker Brothers)
2.	KEYSTONE KAPERS	(Activision)
3.	DONKEY KONG	(Colecovision)
4.	BURGER TIME	(Intellivision)
5.	CENTIPEDE	(Atari)
6.	LADY BUG	(Colecovision)
7.	ZAXXON	(Colecovision)
8.	MS. PAC-MAN	(Atari)
9.	TURBO	(Colecovision)
10.	PITFALL	(Activision)
11.	ENDURO	(Activision)
12.	POLE POSITION	(Atari)
13.	FROGGER	(Parker Brothers)
14.	DEMON ATTACK	(Imagic)
15.	PHOENIX	(Atari)
16.	RAIDERS OF THE LOST ARC	(Atari)
17.	ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS	(Intellivision)
18.	RIVER RAID	(Activision)
19.	COSMIC AVENGER	(Colecovision)
20.	SWORDS & SERPENTS	(Imagic)
21.	VENTURE	(Colecovision)
22.	JUNGLE HUNT	(Atari)
23.	NIGHT STALKER	(Intellivision)
24.	MEGAMANIA	(Activision)
25.	SKIING	(Intellivision)

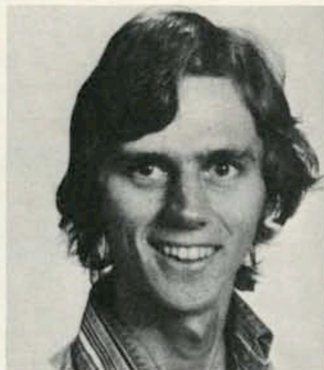
SPELFOLK

Gör program – och lär för framtiden!

– Grabbar som kört olika spelprogram upptäcker efter ett tag att det är ännu roligare att skapa spel än att spela dem och börjar skriva egna spelprogram!

Det sa Per Lindberg (bilden) från Stockholms Datorcentral på CBS Electronics presseminarium. Han tillbakavisade också kritiken mot TV-spel.

– Oseriöst? De som programmerar för sitt höga nöjes skulle sysslar egentligen med att lära sig hur man skriver program, en färdighet som är och kommer att bli alltmer användbar och eftertraktad.





Bäst i Sverige på Centipede

Titta på bilden! Sveriges bästa på att spela **Centipede** har samlats på Hotell **Continental** i Stockholm. Det är kvällen före SM-finalen. 12 finalister under 18 år och 12 finalister över. Två av dem, vinnaren i varje klass, får åka till VM i **München**. Det blev **Jonas Brändström** från Umeå och **Thomas Magnusson** från Malmö som fick sätta sig på flygplanet till München. Där väntade vinnarna från 27 olika länder. Jonas hade 206 891 poäng på 15 minuter i VM-försöket och gick inte till final. Thomas fick 202 278 i äldre klassen och var klar för final. Där kom han trea. Två engelska killar vann. **Stuart Murray** 323 512 (20 min.) i yngre klassen och **Andrew Brzeinski** 322 044 i äldre klassen. Thomas hade 273 195 i finalen.

VM-tävlingen arrangerades av Atari. Nästa år väntar ett nytt VM. Vilket spel det blir är ännu en hemlighet.

Thomas fick som pris för sin tredjeplats bland annat en resa till OS i **Los Angeles**.



Moderna buspojkar chockar USA

17-årige **Eayne Correira** i Irvine i Kalifornien fick besök av agenter från **FBI** häromdagen. Agenterna beslagtog hans hemdator. Wayne har en hobby: att ta sig in i myndigheters datorer! Över hela USA har FBI gjort razzior mot småggrabbar som kopplat in sig till banker, sjukhus och skolor.

Bilden: Fyra unga datagenier på en presskonferens. Wayne förste killen från vänster.



Den "gamle" James Bond, *Sean Connery*, är tillbaka i filmen *Never Say Never Again*. Men också Bond hänger med i utvecklingen: *Kim Basinger* spelar i filmen på ett arkadspel från *Atari*.

Han kan kalla sig bäst i världen på att spela TV-spel: 14-årige *Shui Fanor* från Hongkong. Han är den ende som kvalificerat sig till de två enda världsmästerskapen i TV-spel *Pac-Man 1982* och *Centipede 1983*. Shui blev trea i Pac-Man och tvåa i Centipede.

KLUBBEN FÖR DIG SOM GILLAR TV-SPEL



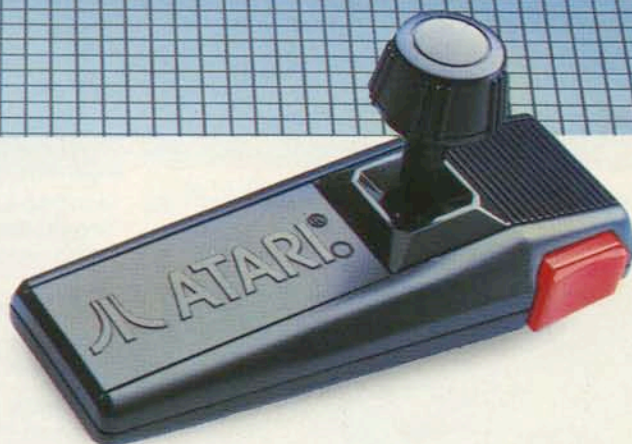
NYTT! ATARI ÄNNU BÄTTRE

Äntligen framme: Atari 2600 GP. Ny design, förbättrad joystick. Gamla kassetter passar förstås. Cirkapris: 1 095:– Space Invaders på köpet.



Välkommen till specialsidorna för dig som gillar Atari extra mycket!
Här ska vi berätta om allt det nya som händer med Atari. Vi ska vara först med nyheterna, antingen det gäller spelprylar eller spelkassetter.
Och nu är det nyheternas tid: Nytt spel, nya tillbehör och nya kassetter. Du får veta det mesta på de här fyra sidorna. Nåt du vill fråga om, skriv till Club Captain Atari, Spelvägen 1, 280 22 Vittsjö.





NYTT! ATARI TRACK BALL

Track Ball. För dig som vill kunna vara extra känslig och exakt på handen. Pris: 745:–. Finns att köpa till jul. En pryl att sätta på önskelistan.

▲ NYTT! SUPER CONTROLLER

Super Controller. En lyxig och förfinad joystick. För dig som spelar mycket och vill förbättra ditt spel. Pris: 235:–. Finns att köpa till jul.

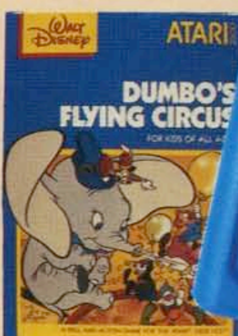
Nu kommer spelkassetterna som är tänkta för lite yngre spelare, för barn upp till sju år. Enklare och gladare spel. Med figurer som ungar känner igen. Och med en speciell "Kids Controller" med enkla symboler. Undrar om det blir

VUXEN-FÖRBJUDET





Musse Pigg som TV-spel. Kommer på Atari barnkassett.



Dumbos flygande cirkus. Också som kul barnkassett.

Kids Controller. Special-"joystick" för lite yngre barn.



Kakmonstret gillar kakor som vanligt. Som barnkassett.



Fånga ägg. Big Birds Egg Catch. Enkelt spel. Barnkassett.



Mer än på skoj. Ett lärorikt spel: Alpha Beam. Barnkassett.



MS PAC-MAN PÅ BIO!

Har du sett Ms Pac-Man på bio? Just nu som reklamfilm över hela Sverige. Speaker: Lars-Gunnar Björklund.

TRASIG? DET FIXAR DU SJÄLV!

Har din joystick gått sönder? Inga problem. Nu kan du laga den själv. Det finns reservdelar att köpa.

ASTERIX SOM TV-SPEL

Allt fler seriefigurer blir TV-spel. Atari kommer i december med Asterix och Obelix.



JULKLAPPARNA

Här har du Atari-spel som kommer ut lagom till jul. Här finns kanske önskejulklappen. Fyra häftiga spel. Läs om dem här!

MÄSTARMÄRKEN

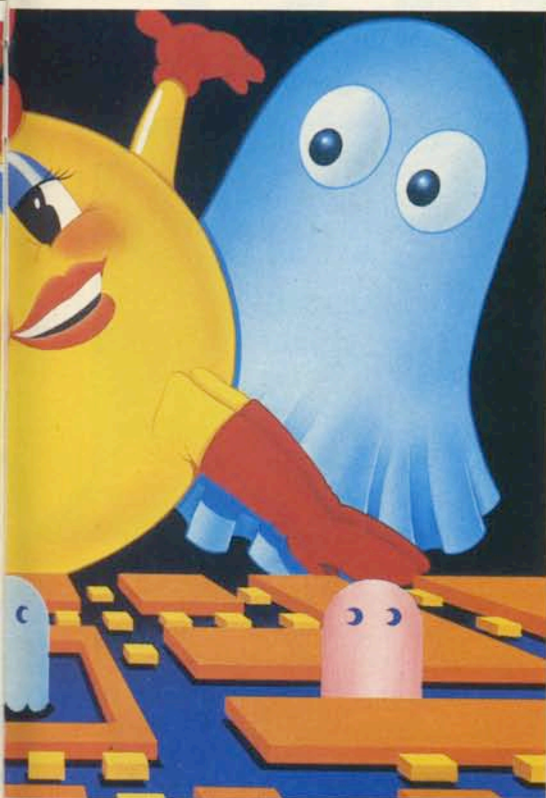
Mästarmärken kommer att delas ut till dom som nått Atari superpoäng. Mer om detta i nästa nummer!



Medeltida lansiärer kämpar mot fientliga riddare.

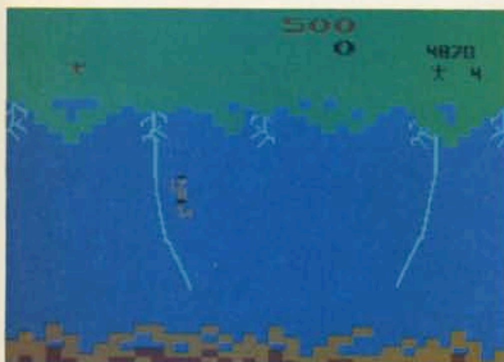


Du har kontroll över en stridsvagn och kämpar i närstrid.



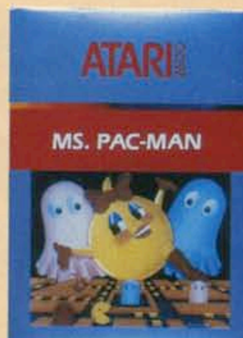
TARZAN – DET ÄR DU!

Jungle Hunt (bilden nedan) är ett av Ataris många nya jättepopulära TV-spel. Lek Tarzan!





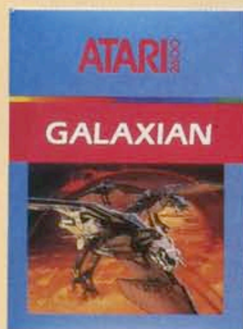
Det här är spelkassetterna som ska finnas hos din handlare just nu. Eller vara på väg i varje fall. Det är spelen som kommer att bli några av årets succéspel. Tio höjdarspel. Du kan bli först med att lära dig de nya spelen!



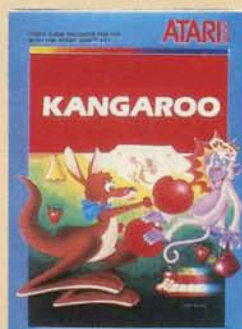
En klassiker som utvecklats. Roligare och fantasirikare.



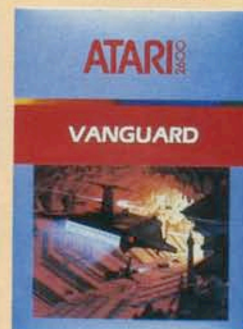
Grabbarnas favorit. Ett riktigt rymdäventyr.



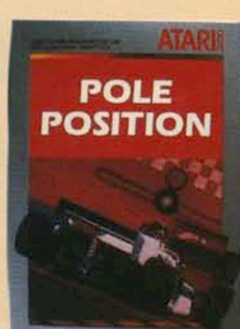
Ett spel som kräver förutseende, snabbhet och skicklighet.



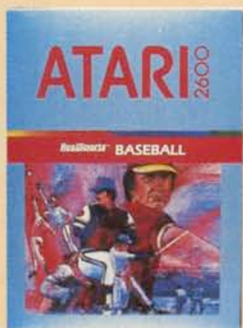
Gillar du Donkey Kong så gillar du Känguru.



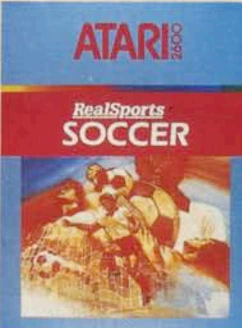
Ett spel som kombinerar olika färdigheter. Rymdspel.



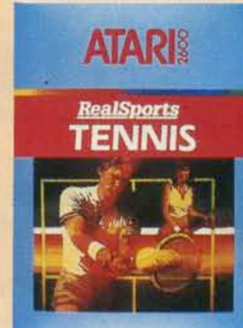
Äntligen! Ett riktigt bilåkarspel. Ett Grand Prix-lopp.



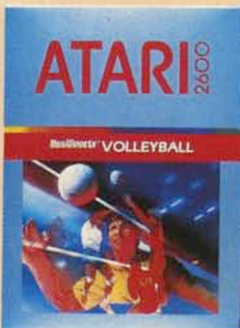
Ett av Ataris nya sportspel. Känn dig som idrottshjälte...



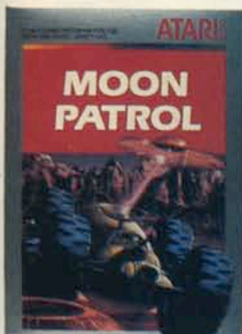
Du kontrollerar hela fotbollslaget. Kräver lagarbete, strategi.



Utmana din kompis eller datorn på en tennismatch.



Atari har utvecklat sportspelen. Här volleyboll.



Du färdas över månytan och klarar alla möjliga hinder.



Gräv tunnlar på jakt efter skatter. Du bestämmer vägen.



SKAFFA DIG DIN EGEN REKORDBOK!

Håller du reda på dina personbästa i olika spel? Är det svårt? Nu kan du få hjälp av Atari. Skaffa dig Atari Score Book. Det gör du hos din Atari-handlare. Han hjälper dig att fylla i en kupong som sen skickas till Atari.

ÅRETS JULKLAPP!

Den första riktiga TV-speltidningen.

PROVA

JOYSTICK

i tre månader så får Du den här tuffa mappen

Var först med det senaste. Prenumerera på JOYSTICK – den första riktiga TV-speltidningen.
Vi testar spel, berättar om nyheter, ger svar på Dina frågor... Ja, bläddra igenom tidningen Du håller i handen. Så skall den bli – fast ännu lite bättre förstås...
Prenumerera nu – så blir Du först med det senaste. Tre nummer för 29:85. Direkt hem i brevlådan. En gång i månaden. Och före alla andra.

Dessutom får Du den tuffa mappen helt utan extra kostnad.
Inte mycket att fundera över eller hur? Fyll i kupongen nedan så får Du både mappen och nästa nummer före jul.
Hej – och välkommen till oss!

Janne Törnqvist

Chefredaktör



Ja, jag prenumererar på JOYSTICK i tre månader (3 nr.) för 29:85.
Dessutom får jag mappen helt utan extra kostnad.

Namn ______________________

Adress ______________________

Postnr ____________ Postadress ____________

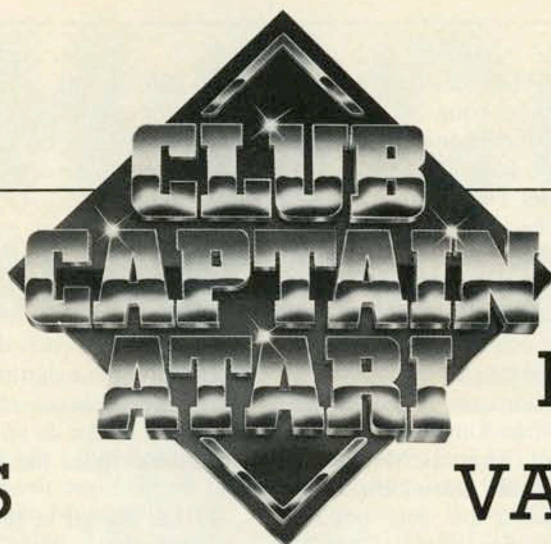
Telnr ____________ Personnr ____________

Målsmans underskrift ______________________
(Om Du är under 16 år)

Frankeras ej. JOYSTICK betalar portot.

JOYSTICK

Svarspost
Kundnummer 73942005
104 25 STOCKHOLM



HÄR FÅR DU VETA ALLT OM SVERIGES HÄFTIGASTE KLUBB

OM DIN KOMPIS VILL VARA MED: DU FÅR EN PRESENT!

■ Om du köper ett Atari TV-spel så får du bli medlem i Club Captain Atari. Det kostar inget. Du behöver bara fylla i ditt namn och personnummer (handlaren skickar in garantisedeln) så blir du medlem i Sveriges häftigaste klubb.
Du får som medlem massor av specialerbjudanden att till otroligt låga priser köpa fina Atari-prylar och du kan till ett bra pris prenumerera på tidningen Joystick och före alla andra få reda på alla nya spel och tillbehör från Atari.
Som medlem kan du nu beställa de första häftiga prylarna från Atari: T-shirt med fyrfärgstryck för 59:–, väska med svart tryck för 67:–, penna med digitalklocka och svart Atari-märke 69:– och Sweatshirt med fyrfärgstryck för 89:–.
Du har säkert nån kompis som också gillar att spela. Kanske bestämmer han sig för att köpa ett Atari TV-spel. Gör då så här: Följ med din kompis till affären och lämna kupongen nedan ifylld (Glöm inte personnumret som också är ditt medlemsnummer i Club Captain Atari). Be Atari-handlaren skicka in den tillsammans med garantisedeln från kompisens nya Atari TV-spel. När vi fått in din kupong och kompisens garantisedel skickar vi dig den present du kryssat för. Du kan få en T-shirt, en penna med digitalklocka eller en väska.
Vill du inte klippa sönder tidningen eller om du behöver använda kupongen flera gånger – skriv av den!

69:–





Jag vill köpa T-shirt med Atari-märke för 59:– Storlek:	Small ☐	Medium ☐	Large ☐
Väska för 67:– ☐			
Penna med klocka för 69:– ☐			
Sweatshirt med Atari-märke för 89:– Storlek:	Small ☐	Medium ☐	Large ☐

Om du värvat en Atari-köpare lämnar du den här kupongen till din Atari-handlare, om du vill beställa någon av Atari-prylarna ovan så skickar du in kupongen till Atari. Är du under 16 år måste målsman skriva under din beställning.

....
Målsmans namnteckning

Jag (ditt namn) ______________________

Adress ______________________

Postadress ______________________

Personnummer ☐☐☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ = Medlemsnr.

har värvat min kompis ______________________

till Club Captain Atari och som tack för det vill jag att ni skickar mej:

☐ T-shirt. Storlek: S ☐ M ☐ L ☐ (Värde 59:–)

☐ Penna med digitalklocka. (Värde 69:–)

☐ Väska. (Värde 67:–) 205

Frankeras ej
Atari
betalar
portot.

ATARI®

Svarspost
Kundnummer 15665003
280 22 Vittsjö

SPEL STRATEGI

Centipede

■■ **Centipede** från Atari är jämte **Pac-Man** världens populäraste och mest spelade TV-spel. Få spel kräver sån snabbhet, både i handen och i tanken, som Centipede. Det är därför ett utmärkt tävlingsspel och det var inte så konstigt att Atari förra året valde Centipede till VM-spel. Centipede gör efter bara nån minuts spel skillnad på bra och dåliga spelare. Det är också ett spel där tuffa spelare som chansar kan få mycket höga poäng, men då också spela bort sig. Ju större chanser, desto större risker.

Centipede är ett spel där manöverskickligheten verkligen kan tränas upp och där spelarna kan nå resultat som till en början troddes omöjliga.

Under **svenska mästerskapen** låg de bästa resultaten i kvalet runt 150 000 på 15 minuter. Under SM-finalen hade de flesta spelarna omkring 200 000. Och denna förbättring bara efter några veckors hårdträning.

Daniel Törnqvist, 12 år och från Spånga, var en av de tolv finalisterna i den yngre klassen. Han hade ett av de bättre resultaten i kvaltävlingarna runt om i Sverige och slog också världsrekordet på tre minuter (46 000).

SM-vinnarna **Jonas Brändström** från Umeå, yngre klassen, och **Thomas Magnusson** från Malmö, äldre klassen, har personbästa på dels omkring 225 000 poäng och dels 200 000 poäng efter 15 minuter.

15 000 poäng per minut krävs för att nå världseliten i Centipede. Och det gäller att hålla den standarden i upp till tjugo minuter.

Daniel Törnqvist ger dig de här tio råden om du vill bli en av dem som siktar på att slå världsrekord:

I Centipede – och det här är råd till dig som redan kan grunderna i Centipede och om du spelar på tid. Spelar du på obegränsad tid blir råden lite annorlunda.

1) Lär dig att ta spindeln så att du får 900 poäng varje gång du tar den. Och det får du om du tar den så nära ditt trollspö som möjligt.

2) Gå på spindeln så fort som möjligt. Strunta i själva Centipeden.

3) Akta dig för att stå nära kanterna, då kan spindeln ta dig direkt.

4) Gör en ''tunnel'' och lura in Centipeden i den.

5) Du skapar tunneln genom att upprepat skjuta på Centipeden när den träffar första svampen på bildskärmen.

6) Håll tunneln ren genom att skjuta bort de svampar som bildas i tunneln och fördärvar den.

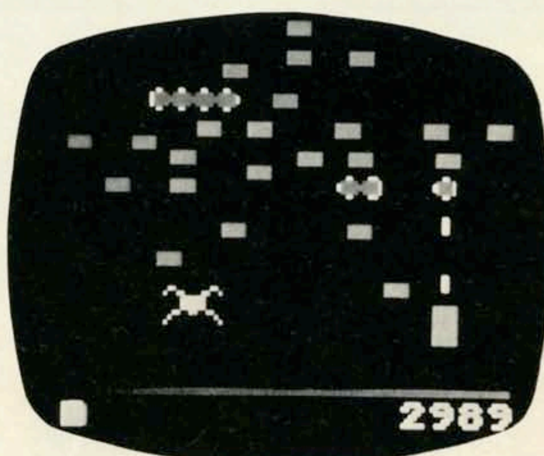
7) När du gjort tunneln, skjut på Centipeden i tunneln så snabbt du kan – försök döda Centipeden innan den nått botten av bildskärmen.

8) Skjut hela tiden på Centipedens huvud i tunneln. Du kommer då att få höga poäng.

9) Var uppmärksam på skorpionen när den kommer. Du får inte missa den – i så fall blir Centipeden förtrollad och du förlorar effekten av tunneln.

10) Se hela tiden till att du har minst fem svampar kvar på nedre tredjedelen så slipper du lopporna. Efter 120 000 poäng behöver du dock minst tio svampar.

Lycka till!



HIGH SCORE

Kan du slå nåt av världsrekorden?

■■ Funderar du på att bli världsmästare i TV-spel?

Det finns en rad rekordlistor, men ännu inga officiella rekord.

VM har arrangerats i **Pac-Man** och **Centipede**. Du är en bra spelare (svensk elitklass) om du får 1 000 poäng per minut i Pac-Man och du tillhör svenska eliten om du får 16 000 poäng per minut i Centipede. **Johan Jönsson** från Malmö har i Centipede haft omkring 240 000 på 15 minuter. **Jonas Brändström** från Umeå hade över 220 000 i semifinalen i SM. Rekordnoteringar görs efter tre minuter och efter tio minuter. De just nu aktuella rekorden är inte kända, men ligger efter tre minuter på omkring 50 000 och efter tio minuter på omkring 160 000. **Daniel Törnqvist** från Spånga höll under några veckor det inofficiella världsrekordet efter tre minuter på 46 000 poäng.

14-årige **Shui Fan** från Hongkong hade i VM i München 241 419 poäng på 15 minuter. Det är den högsta officella noteringen. För att gå till final (de sex bästa) i VM behövdes minst 218 669 poäng.

Atari-klubben i **Sydafrika** har följande rekordgränser för att få märken: **Space Invaders** 10 000 poäng, **Pac-Man** 5 000 poäng, **Super-Breakout** 1 000 poäng, **Berzerk** 6 000 poäng och **Defender** 5 000 päng.

Den amerikanska tidningen **Electronic Games** låter sina läsare skicka in sina personbästa (fotobevis krävs). Här är rekorden noterade i årets september-nummer.

Atari 2600: **Asteroids** 1 579 660 (Lance Simon, Carmichael), **Defender** 12 185 200 (Jim Rizza, Roxbury), **Frogger** 7 886 (Eric Wold, Santa Ana), **Megamania** 999 999 (Robert Rusin, Buffalo), **Pac-Man** 239 000 (Tom Steinhop, Västtyskland), **Pitfall** 105 314 (John Bursee, Malvern), **Seaquest** 76 380 (Bonnie Starnes, Randolph) och **Vanguard** 321 170 (Carlos Cedilla, Belleville).

Colecovision: **Donkey Kong Junior** 309 700 (Brian Crossley, St. Paul) och **Lady Bug** 882 910 (Kristy Brown, St. Paul). Intellivision: **Nightstalker** 995 500 (Robert Benjamin, Towanda), **Space Hawk** 25 328 380 (Brad Fath, Wooster) och **Tron Deadley Disc** 14 041 750 (Edward Mandziuk, USA).

■ **Walter Day Jr** i Ottumva i Iowa är officiell nertecknare av rekord i USA. Det gäller dock bara arkadspelen, dvs de spel som står utställda i spelhallar.

Här är några av rekorden, gällande den 20 juli 1983:

BurgerTime 5 663 200, Tomas Sher, San Franscisco,

Centipede 15 207 353, Darren Olson, Calgary,

Defender 76 377 300, Burt Jennings, Durham,

Ms Pac-Man 419 950, Tom Asaki, Ottumwa,

Q-bert 24 000 060, Terry Mann, Medford.

Också tidningen **Electronic Games** har en rekordlista för arkadspel:

Missile Command 60 506 300, C R Ricardo, Miami,

Ms Pac-Man 443 310, Brian Burknap, Berwyn,

Frogger 2 400 050, Dave Marsden, Morris,

Vanguard 2 238 220, Guillermo Toro, Caba Rojo,

Zaxxon 2 823 800, Dave Kinley, Cincinnati.

Listan från Electronic Games är färskare än listan från Walter Day. I båda fallen gäller obegränsad tid, ett spel.

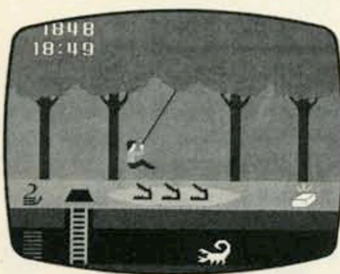
Vad är dina egna rekord? Vi är inte intresserade av arkadspel, men vill gärna ha alla svenska rekord på TV-spel. Skriv och berätta! Som bevis måste vi ha ett foto (på TV-rutan med rekordnoteringen) för att ditt rekord ska gälla. Och vi vill ha rekord både på kassetter för Atari 2600. ColecoVision, Vectrex och Intellivision. Vår adress: Rekordlistan, Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. ■



Pittfall sålde bäst i USA 1982... Atari kan inte göra sitt spel Tempest för VCS 2600. Tempest bygger på vectorgrafik. Varför inte låta Vectrex göra en version... **När får vi se Pac-Mans TV-show i svensk TV? Atari har första tjing på arkadspelstillverkaren Williams spel. Därför kommer snart Battlezone, Moon Patrol, Joust, Dig Dug m fl. Atari har också licensrättigheterna till Mario Bros. dvs det tredje spelet i trilogin om Donkey Kong...** Coleco har sålt sitt milijonte spel i USA... **Var är Intellivision III och Philips tredjegenerations spel??? Skall ColecoVision vara ensam herre på täppan här bland de avancerade systemen? 1984 kommer Colecos dator på 80K hit. Adam heter den. Kan lagra 500K i speciella DataPac!!! Bättre än floppy discar ryktas det...** Data Age, U.S. Games och Apollo är TV-speltillverkare som redan gått i konkurs, innan spelen nått hit. Colecos "Super-Game" modul kommer aldrig att komma ut på marknaden. I



Karl-Aldred kommer som TV-spel. Från Parker Brothers.



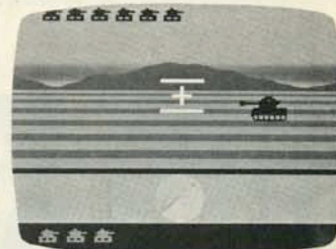
Pitfall, spelet som sålde bäst i USA 1982.

stället kommer Adam... som kan spela alla avancerade spel som väntas. **Tron blev en flop som film, men är en jättesuccé i amerikanska spelhallar som arkadspel... Har redan spelat in 70 miljoner dollar.** Atari skall börja tillverka spel till VIC 20, Apple, Texas Instruments och andra datorer... Monopolet bryts sakta upp... **En TV-spelkassett kostar under 50 kronor att tillverka... Var tar resten av pengarna vägen?** Går Ataris Swordqwest att lösa? CBS Software och Activision lurar i Ataris VCS maskin 8K. Den kan normalt bara tillgodogöra sig 4K... men med ett litet finurligt chip så... **Kommande spel från Imagic: Shootin' Gallery, Fathom, Moonsweeper, Laser Gates, Wing War...** Kommande från Parker Bros.: Super Cobra, Sky Skipper, Tutankham, Pop-eye... **Kommande från Activision: Robot Tank, Decathlon, Crao-Pots.** Kommande från ColecoVision: Space Fury, Blackjack/Poker, Space Panic, Donkey Kong Jr., Looping, Pepper II, Frenzy, Sub-Roc, Mr. Do, Time Pilot, War Games. **Nintendo i Japan tillverkar Donkey Kong och DK Jr. Men dom tillverkar också 80 % av alla spelkort i Japan. Toro Iwatani på Namco i Japan skapade Pac-Man. Space Invaders kommer från Japan. Donkey Kong kommer från Japan. Pole Position kommer**



Imagic kommer med rymdspelet Moonsweeper.

från Japan. All hårdvara tillverkas i USA. Vad väntar japanerna på? TV-apparater, radio, kassetter, video, grammofoner... allt gör japanerna. Bilar, motorcyklar, instrument... men japanerna gör ännu ingen dator eller något TV-spelsystem av klass som finns i västvärlden!!! Vad gör japanerna? Det ryktas om att de stora fabrikanterna skall enas om ett gemensamt system. Billigare, bättre, kraftfullare än något annat. Amerikanska spel- och da-



Robottank, ett av de nya spelen från Activision.

torvärlden kan slås ut över en natt! Kom ihåg att det var här du såg det först.

Vicke Lööd

IC4U...2

Har du en spännande nyhet skriv till Vicke Lööd, Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.

Ansvarig utgivare: Claes Magnusson
Tryck: Civiltryck i Köping, Repro: Angsö-Ågerup AB, Stockholm
Sättning: Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm

KOMMANDE NUMMER!

Om allt går som vi hoppas så finns det ett nytt nummer av Joystick ute att köpa redan före jul – med massor av artiklar, tester och nyheter för dig som gillar TV-spel!





Våra test-gäng

sitter just nu och spelar på Coleco-Vision och Vectrex – vad tycker dom om de nya TV-spelen?

Årets TV-spel

– var med och rösta på bästa kassetterna!

Electronic Fun,

årets stora mässa med allt om TV-spel i New York – vår medarbetare är där. Tittar, spelar, kollar!

Sport-spelen

Snart är det dags för OS igen. TV-spelen ger oss chansen att leka sporthjältar. Vi har provat.



Film-hjältarna som blivit spel-figurer

– stort reportage om hur filmer förvandlats till TV-spel. Tester!

Landa med ett flygplan

– Nästan på riktigt! Vi testar kassetterna som är som flygsimulatorer.

FRAMTIDENS SPEL- OCH UTVECKLINGSDATOR. NU I SVERIGE.



Den intressantaste spel- och utvecklingsdatorn på marknaden heter Vectrex.

Den säljs just nu i 100.000-tals exemplar över världen.

Den bygger på ett fantastiskt system. Med en otrolig vidd. Den har spel som kräver koncentration och intelligens. Den lär dig komponera musik. Den lär dig noter. Den tränar dig i matematik, geometri, astronomi och geografi.

Den lär dig göra tecknad film.

I höst kan du köpa de första nya Vectrex-apparaterna i Sverige. Redan finns ett tjugotal programkassetter. Redan finns Vectrex-ljuspenna och Vectrex unika 3D glasögon. Snart kommer också Vectrex tangentbord som gör den till en avancerad hemdator på 64 K ROM och 64 K RAM. Ingen TV behövs.

Vectrex har egen bildskärm.

VECTREX

Tänk på framtiden. Köp klokt från början!

VECTREX MARKNADSFÖRS I NORDEN AV SPELDATA AB, TORSTENSSONSGATAN 4, BOX 14204, 104 40 STOCKHOLM. TEL 08-67 96 35.